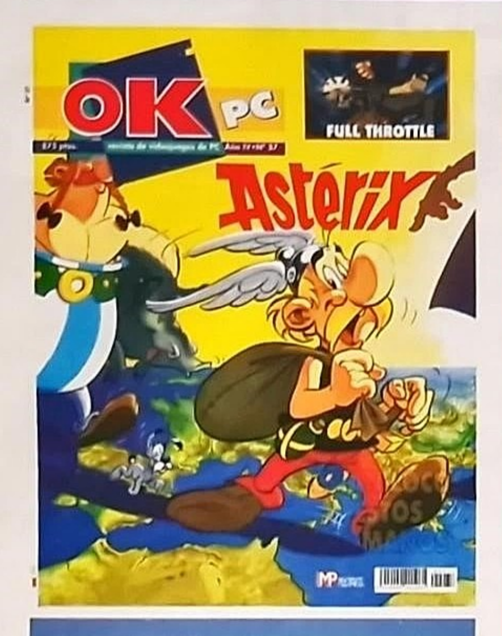

OK
PC
875 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV • Nº 37
FULL THROTTLE
Astérix
ESTAN LOCOS
ESTOS
ROMANOS
MP MULTIPRESS
00037
8 414090 201261



Tinta para impresoras de inyección

Para celebrarlo del 21 de Junio al 1 de Septiembre descuentos de hasta el 50 %

en cartuchos de tinta,
cintas impresora, disquetes etc. en pedidos realizados
junto a nuestra tinta



NUESTRA PORTADA

Astérix es un personaje por todos conocido y querido. Sus innumerables aventuras toman ahora forma en un magnífico juego de mesa, apto para todas las edades. El único requisito es querer divertirse.

LA INVASION AMARILLA

¿Ha pasado la moda de leer tebeos? ¿Somos todos ya tan mayores que no nos gustan las historietas? O sencillamente, ¿llego siempre tarde al quiosco? Conseguir un tebeo de Mortadelo y Filemón, Asterix y Obelix, Super López o Mafalda es últimamente casi imposible. En cambio, dibujos japoneses hay para dar y tomar.

Este éxito se debe sin duda a la apabullante "invasión" amarilla, que está echando de las estanterías a nuestros entrañables personajes, más que por la calidad, por la cantidad. Quizás haya que hacer alguna salvedad con las hermosas orientales, ya que como buenos latinos que somos, hay que ceder siempre el mejor sitio a las señoritas.

De todas formas resulta curioso que las "dibus" japonesas se parezcan tanto a las nuestras. Es un orgullo que nos copien el buen gusto. No tan buen gusto tiene alguna revista realizada por unos Pepe Gotera y Otilio que, a falta de imaginación, plagian todo lo que pueden y encima mal.

Los juegos comienzan a adoptar un color amarillo, como el sol durante agosto. Sin embargo, la portada de este mes la hemos dedicado a Asterix y Obelix, protagonistas del videojuego Asterix y el desafío del César, un divertidísimo juego de mesa para varios jugadores, similar a la oca en el que tendrán clara ventaja los aficionados a las aventuras de estos dos personajes (por esto andaba buscando tebeos de Asterix).

Los comentarios de juegos este mes son terriblemente variados y la verdad es que nos ha sorprendido la calidad de los mismos. Normalmente, agosto es un mes relajado, pero con juegos como Hi-Octane (coches), Full Throttle (aventura), Knights of Xentar (rol erótico), FX Fighter (lucha) o USS Tyconderoga (barcos) va a ser difícil echarse a dormir la siesta. Y si añadimos los Triks & Tracks de King Quest VII y Bio Forge, más de uno no podrá irse a dormir para acabar finalmente estas dos apasionantes aventuras.

En septiembre volveremos a la carga con juegos cada vez más espectaculares, nuevos contenidos y alguna que otra sorpresa para daros como siempre, la mejor revista de juegos para PC.

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Oscar Fernández.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director general: Julio Goñi.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain VIII-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 Mexico D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

BALDIES
Consigue que tu tribu sea la más poderosa.

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

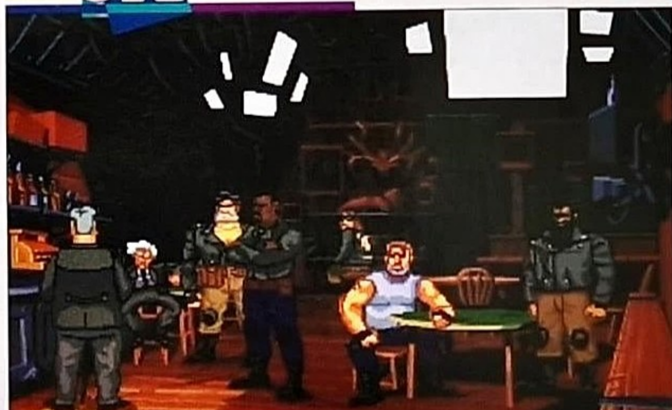


Configuración requerida:
CPU: PC 386/33 o superior
Memoria: 4 Mb de RAM.
Disco duro necesario
Unidad de disco: 3 1/2"
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional





Pág. 30



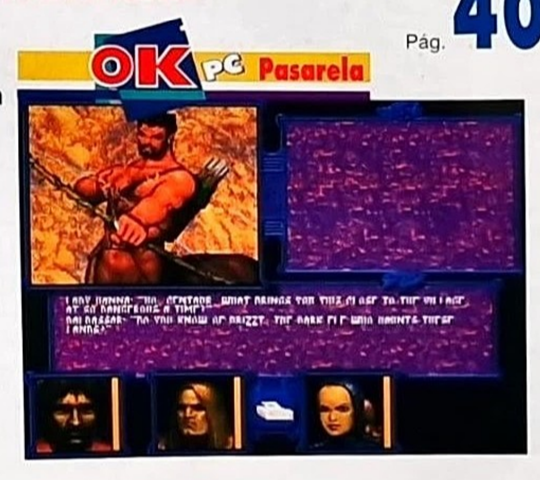
FULL THROTTLE

La aventura más marchosa de la compañía Lucas Arts ya está a nuestra disposición para hacernos pasar los más divertidos momentos a ritmo de rock duro.

MENZOBERRANZAN

Pág. 40

Una épica aventura en la que vamos a tener que luchar contra los elfos oscuros, y devolver la paz a este mundo.



EN ESTE NUMERO



FLASHES

■ El ECTS de la primavera del 95 fue el escenario de la presentación de un nuevo y sorprendente producto para adultos en formato CD-ROM:"Los Placeres del Sexo", que trata temas desde el SIDA, hasta la totalidad de temas relacionados con el tema de la sexualidad.

■ Las principales empresas fabricantes de software lúdico, prometen dar todo su apoyo a lo que va a ser el próximo sistema operativo para ordenadores, el Windows 95.

■ Sintronic y Microsoft promueven conjuntamente el entorno Windows 95. A partir de ahora los ordenadores que cree Sintronic traerán de fábrica dicha utilidad.

■ Fujitsu España y Microsoft han firmado otro tratado para intentar que Windows 95 sea el sistema operativo del futuro.

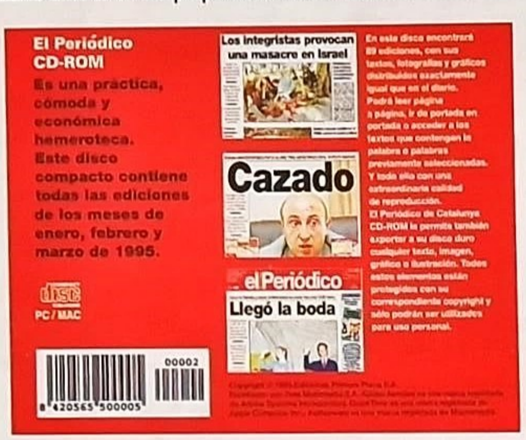
■ Durante la entrega de premios a los mejores juegos shareware del año 1994, Rise of the Triad fue proclamado vencedor indiscutible, aunque los competidores no eran nada despreciables. Entre los demás candidatos destacaban Descent, Heretic y One Must Fall.

■ Llega a España Multimedia Club, iniciativa para ofrecer un servicio esmerado a familias y particulares interesados en ampliar su biblioteca de programas en CD-ROM, así como complementos afines, y que dispongan o que estén a punto de adquirir un equipo Multimedia MPC o MAC para su hogar.

■ A partir de ahora ya puede declararse a su novia o felicitar a un amigo utilizando un CD-ROM, gracias a una compañía barcelonesa llamada CD World, que graba un mensaje suyo en dicho formato, y lo adorna con la música que usted prefiera. Ya tenemos una forma nueva y divertida de sorprender a nuestros conocidos.

EL PERIODICO INTERACTIVO

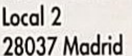
"El Periódico" vuelve a distribuir un CD-ROM que incluye todos los ejemplares de su diario, que se comprenden entre los meses de enero, febrero y marzo del presente año. Esto va a proporcionar una flexibilidad enorme a la hora de buscar una noticia precisa, gracias al programa que incluye. Noticias tan relevantes como la masacre de Israel, o la captura de Roldán podrán verse en esta nueva edición interactiva de "El Periódico".



DRO SOFT CAMBIA DE RESIDENCIA

La afamada distribuidora española de software lúdico traslada sus oficinas principales, con fecha 3 de Julio, a la siguiente dirección:

DRO SOFT



Edificio Arcade
Rufino González 23
Bis. 1º Planta.
Local 2
28037 Madrid

A partir de dicha fecha, los números de teléfono y fax de atención al público serán:

Telef: (91) 304-70-91
Fax: (91) 754-52-65



ALMACENAJE DE DATOS

Sony acaba de crear dos nuevos soportes de almacenamiento de datos. El primero tiene por nombre QIC-WIDE Mini Data Cartridges. En los que se pueden almacenar hasta 4 GB. de datos. El segundo, conocido como MMD-140, tiene la misma capacidad que 100 disquetes de 3,5" de 1,4 Mb. Esto representa un incremento en la portabilidad para su tratamiento de datos, con una mejor relación precio-rendimiento.



El siguiente es, sin lugar a dudas, el más curioso y original de este cuarteto. Dicho juego se llama Paparazzi, en el cual encarnamos a un reportero fotográfico, y nuestra misión va a ser sacar fotos comprometidas de una serie de personajes famosos, realizando acciones que en público aseguran aborrecer.

Y para el final, el plato fuerte: Mech Warrior 2, un trepidante juego de arcade y con dosis de estrategia, en el que controlamos a un clan de guerreros que, a bordo de sus Mech, van a tener que ir realizando una serie de misiones hasta conseguir erradicar de los planetas de su sector al clan enemigo que tantos quebraderos de cabeza les están dando. La posibilidad de jugar en VGA y SVGA, lo convierten en el juego más asequible para todo tipo de compradores.

En definitiva, todo hace pensar que una compañía que desapareció del mundo de las computadoras, casi al mismo tiempo que las de 8 bits., y ahora vuelve con este ímpetu, va a ser capaz de imponerse ante cualquiera.



ANIMALES PELIGROSOS

Brutal es el nombre de un nuevo juego de lucha al estilo de Super Street Fighter 2, o Mortal Kombat 2, creado por los muchachos de Gametek. En él se mezclan la acción de los golpes, junto con la comicidad de los personajes, ya que son animales salvajes y de granja, caricaturizados, cada uno luchando a su estilo, ya sea kung fu, Mue Thai, o karate. Aunque está todavía en proceso de programación, muy pronto recibiréis noticias acerca de este producto versionado desde las videoconsolas.





FLASHES DE LUCAS ARTS

■ Acaba de llegarnos a la redacción un informe de prensa con los últimos lanzamientos de Lucas arts. Entre ellos destacan Rebel Assault 2, que según la información que hemos podido sacar, promete ser lo más impresionante visto hasta ahora.

■ The Dig es una apasionante y terrorífica aventura gráfica con un argumento salido de la mente retorcida y siempre maravillosa de Steven Spielberg, con lo que poco resta por decir.

En el momento en que nos llegue algún tipo de soporte gráfico seréis los primeros en saberlo, ¡palabra!

ACTIVISION EN ACCION

El día 27 de Junio nos visitó la compañía programadora Activision, presentándonos sus novedades para PC y compatibles, tras un largo silencio en el que habíamos perdido todo contacto con ellos. A partir de ahora, y de la mano de la distribuidora Arcadia, vamos a poder disfrutar en todo su esplendor de cuatro nuevos títulos que llamarán mucho la atención a todos, por su calidad, y por el hecho de ser de una compañía de la que solamente los más antiguos del lugar saben algo. El primero de todos ellos es Pitfall, versionado a partir de un cartucho para las videoconsolas Mega Drive de Sega y Super Nintendo. El juego en cuestión es un trepidante juego de plataformas, secuela de una antigua máquina recreativa de Atari. Los gráficos son impresionantes y los movimientos son lo nunca visto, pero para poder ser ejecutado, es necesario tener instalado en la memoria de tu ordenador el Windows 95, cosa que hasta ahora es imposible, pues esta utilidad no va a salir hasta Septiembre, pero aún así, os mantendremos informados acerca de este supertítulo.

El segundo en la formación es Shanghai: Great Moments, que nos devuelve a nuestras pantallas toda la diversión de este juego de tablero en el que hay que hacer parejas. Esta vez, y aprovechando el soporte de CD-ROM, el juego va a disponer de videos explicativos, y de pequeñas filmaciones cada vez que se consigue realizar un par. Este producto va a ser ejecutable desde Windows 3.1 o superior.

El siguiente es, sin lugar a dudas, el más curioso y original de este cuarteto. Dicho juego se llama Paparazzi, en el cual encarnamos a un reportero fotográfico, y nuestra misión va a ser sacar fotos comprometidas de una serie de personajes famosos, realizando acciones que en público aseguran aborrecer.

Y para el final, el plato fuerte: Mech Warrior 2, un trepidante juego de arcade y con dosis de estrategia, en el que controlamos a un clan de guerreros que, a bordo de sus Mech, van a tener que ir realizando una serie de misiones hasta conseguir erradicar de los planetas de su sector al clan enemigo que tantos quebraderos de cabeza les están dando. La posibilidad de jugar en VGA y SVGA, lo convierten en el juego más asequible para todo tipo de compradores.

En definitiva, todo hace pensar que una compañía que desapareció del mundo de las computadoras, casi al mismo tiempo que las de 8 bits., y ahora vuelve con este ímpetu, va a ser capaz de imponerse ante cualquiera.









FOTOGRAFIA POR ORDENADOR

Logitech acaba de finalizar su más ambicioso proyecto, el FotoMan Pixtura. Dicho periférico ofrece una mayor capacidad de almacenamiento de imágenes, más alta resolución y mayor duración de la vida de la batería que cualquier otra cámara digital en color existente en el mercado.



Entre sus características destaca la gran capacidad de su memoria RAM, capaz de almacenar hasta 48 imágenes en alta resolución (768X512 pixels), o 144 imágenes a resolución standard (384X256 pixels).

AVENTURA EN LA SELVA

Jagged Aliance es el nombre de un nuevo juego de la compañía Mindscape en el que controlamos a un escuadrón de aguerridos soldados, que tiene que recuperar una serie de plantas medicinales, necesarias para conseguir una vacuna necesaria para erradicar una enfermedad que se ha aposentado en una aldea, tras la explosión de una bomba nuclear en una de las pruebas realizadas por el ejército.

Aún resta esperar algún tiempo hasta que podamos ver la versión definitiva en nuestras manos, pero hasta entonces, esperaremos impacientemente.



EL GRAN ESTRATEGA



Perfect General II, la segunda parte de uno de los simuladores bélicos más divertidos de toda la historia del software lúdico, está a punto de salir al mercado para deleite de todos aquellos que disfrutaron con su antecesor. Ahora muchas más opciones, muchos más vehículos, escenarios de gran tamaño, escenas de lucha superrealistas, y unos gráficos en SVGA que quitarán el aliento, son solamente unas de las muchas cosas que puede ofrecer este nuevo programa.

WIPE OUT, COMPETICION FUTURISTA



Otro juego en la linea de las competiciones futuristas está en proceso de programación. Siguiendo los cánones de Hi Octane, Slipstream 5000, o Cyberace, por nombrar algunos, Wipe Out nos mete de lleno en un simulador de carreras tridimensional, en el que todo vale con tal de alzarse como el único e indiscutible campeón.

LA CARRERA DEL INFIERNO

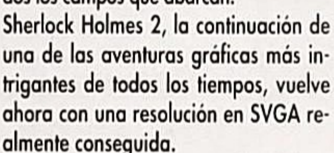


Todos habréis jugado alguna vez en las máquinas recreativas al Daytona, al Virtua Racing, al Sega Rally, o al Cruise in U.S.A. Pues en estos momentos, y aún en proceso de programación, está siendo realizado Destruction Derby, que sigue las líneas de los juegos anteriormente nombrados. En él, nos pondremos a los mandos de un poderoso coche de rally, y tendremos que declararnos vencedor, aunque para ello tengamos que deshacernos de los demás competidores.

PERIFERICOS PARA TODOS LOS GUSTOS



Dro Soft va a poner en el mercado dos nuevos periféricos a cual más interesante. El primero es un ratón con tres botones, compatible con todos los sistemas de PC y compatibles, y con una cubierta muy resistente para evitar deterioros por golpes.
El segundo producto son unos altavoces con enganches propios para situarlos a los lados del monitor y así poder disfrutar completamente de la potencia de este hardware.



Un nuevo pad se pone a la venta bajo el nombre de PC Propad. Entre sus características destacan el botón de auto-fuego, totalmente independiente de los demás, en el cual se puede elegir la velocidad de disparo, con lo que podemos adaptarlo a los diferentes juegos que ejecutemos.
Por último, Case Logic ha creado un nuevo periférico externo. Se trata de un apoya-muñecas para utilizar con los teclados y los ratones de ordenador. Su nombre es Gel-eez, está fabricado con un nucleo de gel, lo que permite una rápida y suave adaptación a la muñeca del usuario proporcionando, al mismo tiempo, una total comodidad en cualquier postura.

LAS NOVEDADES DE DRO SOFT



Hace algunos días que Dro Soft nos hizo una visita a la redacción de OK PC para enseñarnos todos los nuevos productos que está a punto de lanzar al mercado. Dos de ellos son el Fade to Black, del cual hablamos en una Preview, y el Hi Octane, que analizamos exhaustivamente en una de nuestras pasarelas. Pero además existen otros tres títulos, que van a salir con posterioridad, y que prometen ser de lo mejorcito en todos los campos que abarcan.



Sherlock Holmes 2, la continuación de una de las aventuras gráficas más intrigantes de todos los tiempos, vuelve ahora con una resolución en SVGA realmente conseguida.
PGA Tour Golf 96, un excepcional simulador deportivo en el que podrás emular a nuestro españolísimo Severiano Ballesteros, y Need for Speed, que sin duda será el juego estrella de la próxima temporada. Seguramente los más antiguos del lugar recordaréis el Test Drive, un simulador de carreras en CGA, en el cual controlábamos uno de los mejores coches existentes hasta ahora, pues bien, Need for Speed no es más que un juego que sigue los esquemas de este antiguo producto, pero en SVGA, ¡Imagináos lo que puede ser eso!





Rugby World Cup es otra de las apuestas deportivas de Dro Soft para esta temporada. Si estás familiarizado con este deporte, prepárate a disfrutar con este simulador deportivo, y si es la primera vez que te atreves a adentrarte en este mundillo, habrás descubierto la mejor manera de hacerlo.
Bloodwings: Pumpkinm Heads Revenge es la última apuesta para esta temporada de la distribuidora que nos ocupa. Realizado siguiendo los pasos de Doom, Rise of the Triad, y cientos de juegos de ese estilo, dicho producto nos traslada a un mundo que esta dominado por los Pumpkin Heads, una raza de voraces monstruos que se alimentan de carne humana.

VUELTA AL JURASICO



Primal Rage es el nombre de un espectacular juego de lucha en el que podemos controlar a unos poderosos dinosaurios, que luchan por la supervivencia de su raza, y por el dominio de toda la Tierra. Los gráficos han sido realizados a partir de muñecos de arcilla y plastilina, para una vez tomadas todas las fotografías de sus movimientos, ser digitalizadas para el ordenador. Dentro de muy poco tiempo podremos disfrutar de esta conversión a partir de una máquina recreativa de gran éxito. Lo esperamos rugiendo de impaciencia.

SERIC'S ROOM EN TODOS LOS CAMPOS

Seric's Room es la distribuidora oficial en España de los productos de la compañía Gravis, la cual va a lanzar al mercado una gran cantidad de productos, tan variados, como interesantes.
The Gravis Personal Piano System es un nuevo pack multimedia, que incluye la tarjeta de sonido Ultrasound, un teclado MIDI de cuatro octavas, un curso de piano de sencilla comprensión, un adaptador MIDI para conectar el teclado a la salida de la tarjeta y unos altavoces con control de volumen. El precio de salida puede estar estimado en unas 90.000 ptas. pero puede estar sujeto a cambios.
A la vez que este producto, van a ser lanzados al mercado dos CD-ROM con todo tipo de patches y samples de sonido para trabajar con sonidos MIDI y crear partituras y efectos sonoros.
Otro de sus lanzamientos estrella va a ser el Gravis Analog Pro Joystick, que cuenta entre sus excelencias con cinco botones, cubierta transparente, empuñadura acolchada y ocho ajustes de tensión. El paquete incluye un juego y varias utilidades adicionales. Su precio oscilará alrededor de unas 8.000 ptas.
A partir de ahora se puede acceder a las bases de datos de Advanced Gravis y Seric's Room gracias a Internet. Las direcciones FTP de Internet son las siguientes:

archive.epas.wtoronto.ca	ruta de acceso: pub/pc/ultrasound
wuarchive.wustl.cdu	ruta de acceso: systems/msdos/ultrasound
archive.orst.edu	ruta de acceso: pub/packages/gravis



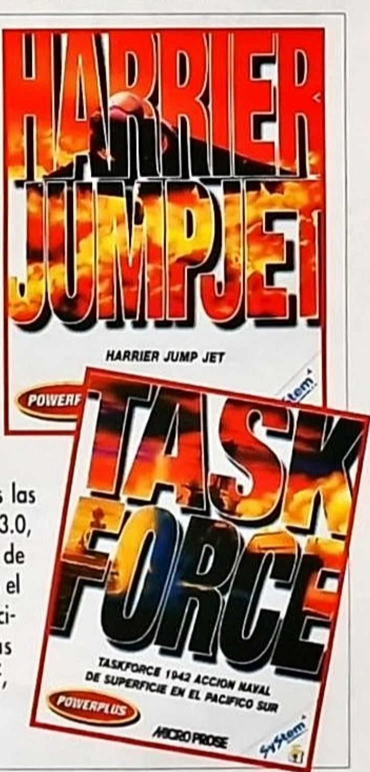
UNA NUEVA RED DE SERVICIOS





Recientemente se ha creado una nueva red de servicios, a la que se le ha puesto el nombre de Off Campus. Entre sus posibilidades destacan las siguientes:
Accesos a nivel nacional: con los que podremos conseguir toda la información de instituciones y empresas del país, acceder a las principales bolsas de trabajo, y participar en debates de forma activa.
Accesos a nivel internacional: pudiendo incluso acceder a las bases de datos de instituciones extranjeras como la NASA.
Las imágenes del Meteosat serán accesibles con la aplicación World Wide Web, que permite la transmisión de video y audio simultaneamente.
Correo Electrónico: en el qeu podrás disponer de un buzón personalizado.
Conversaciones en tiempo real: para hablar en directo con usuarios del resto del mundo.
Para más información, por favor llamar al siguiente número:
(902) 32-00-32

SYSTEM 4 VUELVE A LA CARGA



Seis son los títulos que va a poner a nuestro alcance la distribuidora española que ahora nos ocupa. Todos ellos son unos geniales simuladores bélicos, menos uno, que es un juego deportivo de golf. La característica que los une es que todos van a salir en formato de CD-ROM, y en una linea muy parecida, con lo que se les podrá identificar facilmente.
Los títulos en cuestión son: B17, en el que pilotaremos el poderoso bombardero; Fields of Glory, donde reviviremos las hazañas de Napoleón Bonaparte; Falcon 3.0, en el que podrás liderar un escuadrón de hasta ocho aviones; Harrier Jump Jet, en el que estaremos a los mandos de tan conocido avión; Task Force, donde revivirás arriesgadas aventuras marítimas, y Golf, en el que podrás emular a Nick Faldo.

SOLUCIONES A MUCHAS COSAS

La distribuidora española Proein S.A. vuelve a sacar otro libro de soluciones para juegos de Commodore Amiga y PC y compatibles, siendo esta la décima entrega de esta colección. Bajo una portada con aires de espía podremos desvelar todos los secretos de juegos como Alone in the Dark III, Bureau 13, Commander Blood, The Big Red Adventure o Retribution, por nombrar alguno.



Ficha Técnica

OK Preview:	CONGO
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	VIACOM NEW MEDIA
Distribuidor:	CIC

Viaje al corazón de Africa

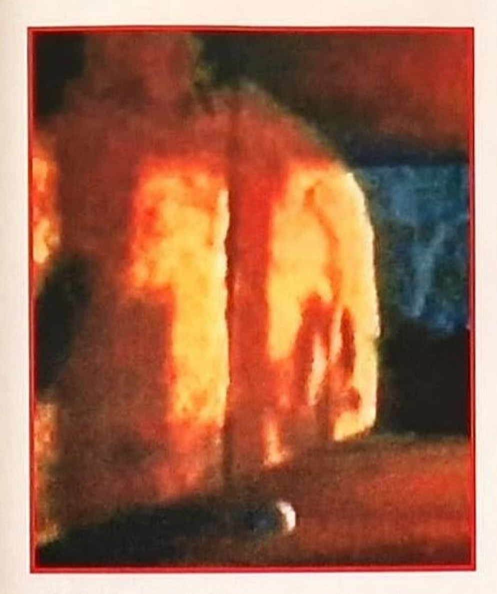
Michael Crichton, el famoso escritor y guionista de Hollywood, es el creador de Congo . Una película de aventuras en la cual se narra la búsqueda de un fantástico diamante llamado "Cargo". El juego toma como argumento el mismo que el de la película y su concepción técnica será al más puro estilo cinematográfico.

El lanzamiento del juego se prevé que se produzca al mismo tiempo que la película y denota el especial cuidado que han tenido al desarrollarlo. Digamos que los productores ejecutivos de ambos proyectos, película y juego, han tenido estrechos contactos para tener la mayor aproximación posible a la idea original de Michael Crichton.

SIMPLEMENTE, DE CINE

Tal vez la mayor virtud con la que cuenta Congo sea el aspecto gráfico. Se debe precisamente a su origen cinematográfico, pues en las pantallas que hemos tenido ocasión de ver, se aprecia una calidad tal como pocas veces se ha conseguido en un juego de ordenador.







Todo ello encuadrado en una aventura en la que se unen acción y misterio al mismo tiempo. La búsqueda del diamante puede ser peligrosa para una expedición en medio de una tierra poblada de indígenas poco amistosos, animales salvajes, terremotos, etc.

Todo un conjunto de peligros, que hacen aún más fascinante un programa donde se aúnan los mejores efectos sonoros con lo último en efectos especiales.

Ya sabes, si te gusta la acción en paisajes tropicales y no le tienes miedo a la selva desconocida, en Congo puedes demostrar tu valía y tu habilidad. El premio: conseguir el mayor diamante del mundo, entregárselo al presidente de Travicom y esperar tu merecido ascenso.

● ANGEL FCO. JIMENEZ









Ficha Técnica	
OK Preview CD:	SILVERLOAD
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	PSYGNOSIS
Distribuidor:	DRO SOFT



Un pueblo fantasma

En escasos meses va a estar al alcance de todos una tétrica aventura en un pueblo del lejano oeste, en el que una maldición milenaria ha caído sobre todos sus habitantes y tú tienes que descubrir la razón.





De la mano de Psygnosis llega esta apasionante y terrorífica aventura en la que encarnamos a un duro vaquero que se encuentra, sin quererlo, en una peligrosa aventura por su vida.

Tras una larga jornada montado en su caballo, dicho cowboy llega al pueblo de Silverload en busca de un trago de whisky y un poco de forraje para su caballo. Al principio, la bienvenida es muy agradable, hasta el punto de que le invitan a pasar la noche y le ponen la cena a un muy módico precio, pero según los días se van sucediendo, unos extraños asesinatos se extienden por toda la zona, en los que la víctima es cruelmente mutilada.

Nuestro protagonista, temiendo ser el siguiente en la lista, decide ponerse en marcha, pero los afables habitantes comienzan a convertirse en unos horrorosos monstruos con una enorme sed de sangre.

EL SALVAJE OESTE

Todavía vamos a tener que esperar un poco hasta que podamos disfrutar de la versión definitiva de *Silverload*, pero lo que hemos podido ver hasta ahora dice muchas cosas, y muy buenas, sobre este producto. La primera es que los programadores han conseguido crear un ambiente digno de una de las mejores películas de terror actuales; y la segunda, que, al venir en formato CD-ROM, las posibilidades de este soporte van a ser utilizadas al máximo, de manera que el juego pueda convertirse en uno de los mejores del momento.

Psygnosis ataca de nuevo con una aventura en el lejano Oeste, que le helaría la sangre hasta al valiente Juan sin Miedo.

● CARLOS F. MATEOS









Ficha Técnica

OK Preview:	MAGIC CARPET 2
Tipo:	ARCADE/ESTRATEGIA
Compañía:	BULLFROG
Distribuidor:	DRO SOFT



Vuelo a Oriente

Si la primera parte de Magic Carpet causó sensación por sus alucinantes gráficos, prestad atención a la continuación porque no tiene nada que envidiar.

Y es más, la segunda parte supera ampliamente a la primera si es que en números redondos hablamos.

Más enemigos, hechizos, territorios que explorar, etc. conforman un juego que demuestra que algunas veces las segundas partes sí son buenas, y excelentes.

MEZCLA DE ESTILOS

En Magic Carpet, continuaremos en el papel del protagonista de la primera parte y su lucha contra el mal. Gracias a las enseñanzas de su viejo maestro, seremos capaces de preparar decenas de nuevos hechizos. Realmente la lista de hechizos es enorme, y hará las delicias de todos los aficionados al rol con tintes medievales. Magic Carpet 2 es una "extraña" mezcla de géneros que a todos nos resultarán familiares: elementos de aventura y del rol, la acción del arcade, las tácticas de la estrategia.



También ha aumentado el número de monstruos. Algunos realmente impresionantes como los dragones o los demonios de las cavernas.

Su realización gráfica es genial y conforman una de las características de la ya serie Magic Carpet: su diseño gráfico que es buenísimo y original al cien por cien.

En definitiva, Magic Carpet 2 es un juegazo que en sus primeras imágenes ya impresiona. Una oportunidad única para viajar a los lejanos lugares creados por la imaginación.

● ANGEL FCO. JIMENEZ













OLR Multimedia presenta el apasionante mundo del motor en 2 CD-Rom's impresionantes



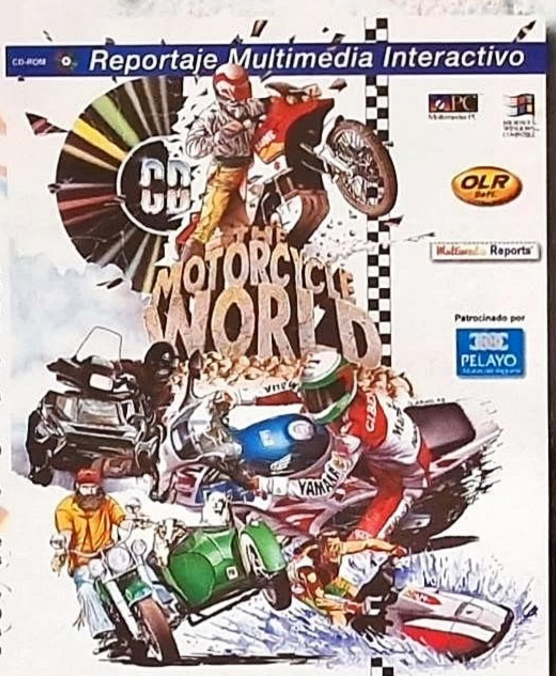


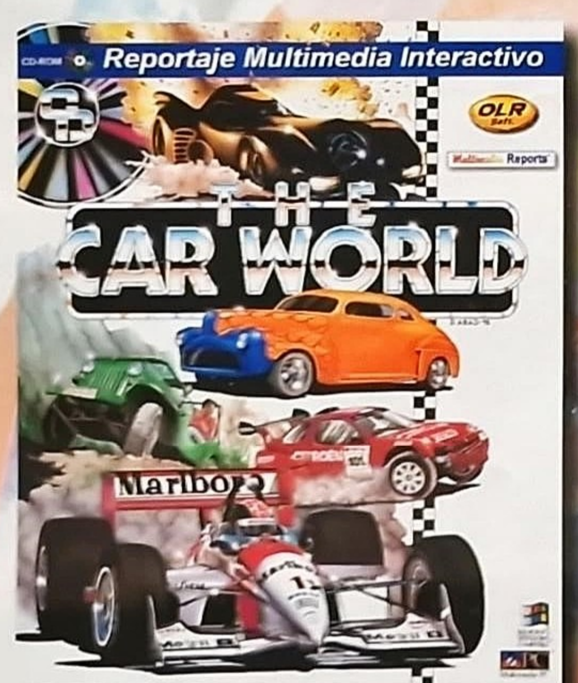




Todo lo que usted quiera saber sobre el mundo del motociclismo en un CD-ROM con más de 600 Mb de información repartidos en un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.

- Historia del motociclimo con fotos y vídeos de la época.
- Anatomía de la motocicleta con espectaculares animaciones en 3D renderizadas.
- Comparativas entre motos.
- Más de 20.000 datos técnicos y más de 700 fotografías de alta calidad.
- Reportajes especiales de Trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, etc.
- Los mejores pilotos del mundo.
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos y muchas cosas más.
- Todo ello desarrollado en un interface muy visual y atractivo incorparando yá 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados y vídeo-reportajes adaptados a un "casco" virtual.










El apasionante mundo del automóvil en un gran reportaje Multimedia único en el mundo que contiene unos 20.000 datos y más de 580 Mb de información repartidos en un extenso catálogo con más de 1.800 modelos de coches de todo el mundo con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.

- Lo más espectacular, más de 150 Mb de automóvil virtual todo realizado en 3D y totalmente interactivo para saber más acerca de su mecánica, seguridad, estabilidad, etc.
- A más incluye un curso de seguridad vial, normas de circulación, todo ello avalado por la Dirección General de Tráfico.
- También para los que se estén sacanco el permiso de circulación hay un curso interactivo, con los correspondientes tests y así les sea más fácil aprobar y obtener su carnet de conducir.
- La música, sonidos y melodías que acompañan al programa se han realizado en exclusiva para este producto por expertos compositores dando así un total efecto de ambiente con el mundo del automóvil.



Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93

Búsquelo en las tiendas Centro MAIL



Distribuidor autorizado



OLR Software
Productor Nacional
Multimedia
Pº Torras i Bages, 44
08030 Barcelona
Tel. (93) 274 23 93

1er GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:







Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.

PREMIOS

1er Premio

Una Motocicleta



Derbi Fenix
un nuevo nivel en 50 cc.

2° Premio

Un viaje



Explendido viaje a Lanzarote para dos personas de 7 días

3er Premio

3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound Blaster Pro Deluxe con la unidad de CD-ROM y hasta 10 títulos en CD's

4° Premio

5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike NAKAMURA

5° Premio

100 Paquetes Multimedia



Barcelona Tour '95
1ª guía Multimedia interactiva de una ciudad

La entrega de premios se efectuará en los grandes almacenes de



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)

Bases del concurso

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

¡SUERTE!

Preguntas del concurso

1-. ¿Quien inventó la primera motocicleta?
☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottieb Daimler

2-. ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?
☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3-. ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?
☐ Mas - Orioli ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

Encuesta (necesaria para participar en el concurso)

OK PC

1-. ¿Qué microprocesador posee?
☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium Otro ....

2-. ¿Qué velocidad tiene?
☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. Otro ....

3-. ¿De qué memoria RAM dispone?
☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb Otro ....

4-. ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?
☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Quadruple Vel. Otro ....

5-. ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?
☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

Datos personales

Nombre y Apellidos ....
Domicilio..
Población .... CP.................. Provincia ....
Tel. .... Edad .... Profesión ....

Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA



Ficha Técnica

OK Preview CD:	FADE TO BLACK
Tipo:	ARCADE
Compañía:	DELPHINE
Distribuidor:	DRO SOFT



El regreso de los Morphs

La segunda, y tan esperada, parte de la magnífica aventura-arcade *Flashback* está a punto de llegar a nuestro país, esta vez, cambiando radicalmente el estilo de juego, pasando de ser un fantástico plataformas a un genial arcade 3D.

Durante el año 2190, y tras la peligrosa aventura que tuvo el protagonista de la primera parte, Conrad regresa a casa a bordo de un transbordador auxiliar, tras hacer estallar el reactor central de la nave alienígena. Viendo que el viaje iba a ser muy largo, activó la hibernación y cayó en un profundo sueño. Lo que no se imaginaba es que su nave iba a ser captada por el rayo tractor de una nave nodriza de los Morph, la peligrosa raza a la que había derrotado. Nada más salir de su estado de letargo, se encontró con unos fusiles apuntando a su cabeza. Tres movimientos rápidos, y logró escapar sano y salvo. De nuevo la carrera por la vida había comenzado y, esta vez, en territorio enemigo.







INNOVACION TRIDIMENSIONAL

Delphine, la excepcional compañía francesa que nos tiene acostumbrados a superlanzamientos como *Another World* o *Little Big Adventure*, por citar algunos, vuelve a la carga con esta segunda parte, que bien pasaría como un juego original, aunque haya sido bautizado como la segunda parte del *Flashback*. La razón es que el estilo del juego ha variado radicalmente. En su realización, se ha utilizado una sorprendente rutina gráfica, con la que se ha conseguido un efecto tridimensional en los sprites, al igual que un movimiento, realmente increíble.

Nos encontramos además con nuevas armas, desde la pistola de siempre, que ya acompañaba a Conrad en la primera parte, hasta un lanza-proyectiles con balas explosivas y atraviesa-escudos.

Miles de zonas secretas por explorar, toda una nave nodriza alienígena por recorrer y cientos de Morphs dispuestos a dividirte en mil trocitos antes de incluirte en su menú son algunas de las excelencias que este *Fade to Black* nos ofrecerá una vez que se ponga al alcance de nuestras manos, pero para ello, hay que esperar por lo menos hasta finales del verano.

● CARLOS F. MATEOS







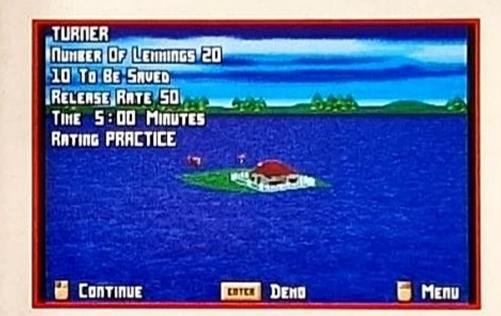
Ficha Técnica

OK Preview-CD:	LEMMINGS 3D
Tipo:	INTELIGENCIA
Compañía:	PSYGNOSIS
Distribuidor:	DRO SOFT



Regreso al hogar

De nuevo aparecen los lemmings para traernos más diversión. Estos super-clásicos personajes han decidido darse una vuelta en un mundo totalmente tridimensional.











Y es que el entorno donde manejaremos a estos simpáticos "bichitos" es una perfecta simulación de un escenario en tres dimensiones. Para lograr un perfecto control, disponemos de varias "cámaras" que nos permiten acceder a cualquier rincón de la plataformas donde se encuentran los lemmings.



CUESTION DE VISION

La libertad de movimientos es total, ya que es posible acercarse a cualquier lemming que esté situado a cualquier nivel. Gracias al ratón, podemos usar la "cámara virtual" donde queramos.

En cuanto a otras novedades respecto a la visualización, destacar la presencia de varias cámaras fijas. Con ellas se consiguen detalles que con el movimiento continuo de nuestra "cámara virtual" sería imposible conseguir. Uno de los trucos de este *Lemmings 3 D*, además de seleccionar la opción necesaria, es el buen uso de las vistas. Por cierto, incluso podemos usar el punto de vista de uno de los lemmings que esté realizando alguna acción. Más que útil, es divertido e ingenioso: sentir el mundo según los lemmings.

El objetivo del juego sigue siendo el mismo que en las anteriores partes de los lemmings. Al fin y al cabo es una idea excelente que todavía da mucho jugo. Salvar a los lemmings de su inminente suicidio es algo que a muchos nos vuelve locos.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







Ficha Técnica

OK Preview :	DUKE NUKEM 3D
Tipo:	ARCADE
Compañía:	3D REALMS
Distribuidor:	FRIENDWARE



Objetivo: sin testigos

Los Angeles en el futuro se ha convertido en una pesadilla nuclear. Cientos de mutantes vaganbudean por sus calles esperando el inicio de la guerra definitiva contra la Humanidad.
Duke Nukem se prepara para combartirlos en un vertiginoso arcade repleto de acción.



La moda de los arcades en 3D parece no tener fin. A un viejo clásico como es *Duke Nukem*, sus creadores le han lavado la cara totalmente, dándole la imagen totalmente actualizada de un arcade.
El escenario recuerda mucho a Los Angeles de la película *Blade Runner* con cielos grises, edificios en mal estado y suciedad por todas partes. Más peligrosos resultan ser sus habitantes: mutantes asesinos, soldados sin escrúpulos y máquinas de guerra con un potencial destructivo que dejaría atónito a cualquier militar de nuestra época. Por desgracia para la humanidad, todo este potencial está siendo controlado por un grupo de científicos desde una base orbitando alrededor de la Tierra. Su objetivo es crear un campo energético que arrase nuestro planeta. Duke Nukem, el agente que controlamos, viajará desde Los Angeles hasta el espacio exterior exterminando a todo "bicho viviente" para salvar nuestro mundo.
Armas espectaculares, gráficos en SVGA, sonido de orquesta son algunas de las cualidades que se nos proponen en este fantástico juego. Tal vez, su mayor atractivo sean los decorados en los que nos vamos a mover. Algunos son auténticas obras de arte, que esconden en su interior bestias dignas de la imaginación de H. P. Lovecraft.
Duke Nukem 3D es la culminación de la serie y esperemos que la cierren con un auténtico broche de oro.

● ANGEL FCO. JIMENEZ













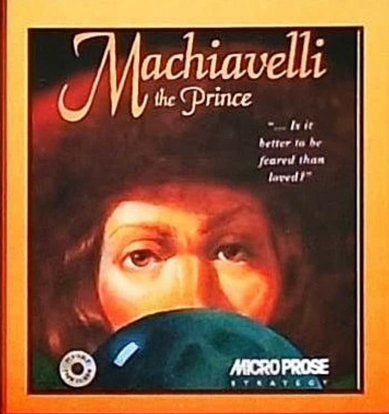






Ficha Técnica

OK Preview-CD:	MACHIAVELLI THE PRINCE
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPROSE
Distribuidor:	PROEIN S.A.



El método del poder

Tomando como referencia al famoso autor italiano y su concepción del estado, Microprose nos trae un juego de estrategia medieval con múltiples opciones. Una buena noticia para los aficionados a la simulación de épocas históricas.

La Edad Media es uno de los períodos que más han despertado la imaginación de los autores. Si antes eran las novelas de aventura, con la entrada del siglo XX, el cine sacó provecho de la situación y se realizaron multitud de películas ambientadas en dicha época. Y gracias a ellas, multitud de estereotipos aparecieron en los primeros juegos de rol y estrategia de mesa.

Y de ahí al ordenador. Ahora existen muchos "wargames" que simulan batallas famosas del Renacimiento o la Baja Edad Media.

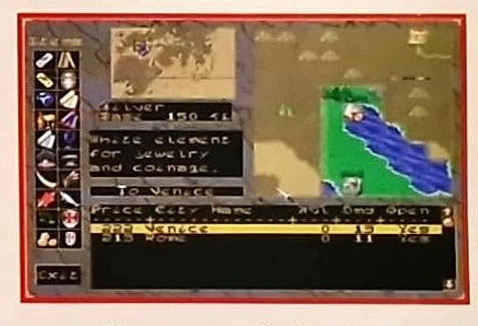
Microprose ha intentado hacer algo distinto. *Machiavelli* es un programa que simula los avatares de una rica familia veneciana.

Son los comienzos de la edad dorada de las repúblicas italianas, donde el comercio era el sustento principal, pero no se despreciaba el uso de la guerra como factor importante de beneficio.

Y, justamente, el legado de Maquiavelo prevalece en la "filosofía" del juego. Comercio, guerra y una falta total de ética, para lograr nuestros fines es el objetivo que Microprose nos propone.

Para ello ha creado un juego basado en turnos al estilo tradicional de la estrategia. Su elevado número de opciones y posibilidades le hacen muy recomendable para los aficionados a la estrategia, pues prácticamente se controlan todos los aspectos de la vida de una estirpe de comerciantes.



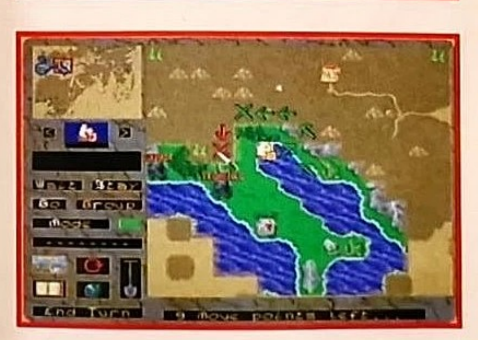


Es posible conquistar todo el Mediterráneo, incluso otras tierras del Viejo Mundo, así el juego también hace las veces de simulador de "historia-ficción", por lo que pensamos que *Machiavelli* puede poner el listado muy alto entre los demás miembros de su categoría. Calidad tiene de sobra y ofrece muchos secretos en su interior.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







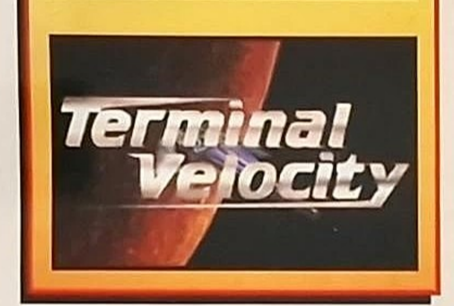




Libertad de movimiento

Ficha Técnica

OK Preview-:	TERMINAL VELOCITY
Tipo:	ARCADE
Compañía:	U.S. GOLD
Distribuidor:	FRIENDWARE



El futuro está en peligro. Ha estallado la guerra de los mundos y eso puede concluir con el mayor y más terrible cataclismo de todas las eras.
Tú encarnas al comandante de un aguerrido grupo de especialistas en combate y a bordo de tu veloz y potente aeronave vas a tener que acabar con todas las tropas enemigas que encuentres en tu camino.

Terminal Velocity es, por así decirlo, el siguiente paso del software lúdico hacia la realidad virtual. Primero fue *Wolfenstein 3D*, del que sobran comentarios. Posteriormente, aparecieron *Doom* y su secuela *Doom 2*. Más tarde, *Rise of the Triad*, que superaba en gráficos y movimientos al anterior; y, en último lugar, nos sorprendió a todos *Descent*, en el que controlábamos a una nave, y era el primer juego que nos daba una libertad de movimiento total, aunque siempre era dentro de un recinto cerrado. Ahora llega *Terminal Velocity* o la revolución en este tipo de juegos.

Siguiendo los esquemas de *Descent*, *Terminal Velocity* nos permite movernos por un enorme mapeado al aire libre, pudiendo incluso atravesar las nubes para, a continuación, realizar peligrosos picados, atravesar un denso bosque, hacer vuelos rasantes y, en definitiva, movernos a nuestras anchas por lo que ahora sí es un mundo virtual.

HAY QUE ESPERAR UN POCO

La versión definitiva de *Terminal Velocity* aún está en proceso de programación, así que, habrá que esperar un poco antes de poder echarle las manos encima. Como dato relevante deciros que *Terminal Velocity* va a ser creado tanto en VGA, versión de la que podremos disfrutar todos si disponemos de un 386 en adelante, como en SVGA, aunque claro, para poder disfrutar de esta última en condiciones, vas a tener que disponer de un equipo de gran calibre, es decir, de un 486 con 8 Mb. de RAM, o superior.

Abrochaos el cinturón de seguridad y preparad vuestras neuronas para lo más espectacular que hayáis visto, que la revolución tridimensional está a punto de ser realizada y su nombre de guerra es *Terminal Velocity*.

● CARLOS F. MATEOS









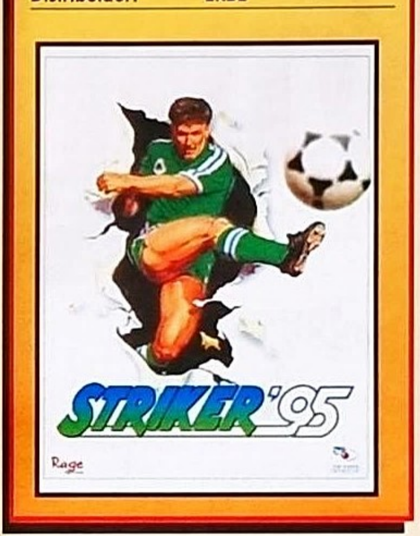






Ficha Técnica

OK Preview-CD:	STRIKER 95
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	TIME WARNER INTERACTIVE
Distribuidor:	ERBE



¡Mueve el balón!

Un nuevo juego de fútbol planea sobre las pantallas de nuestros ordenadores. Basado en los ya clásicos *Striker* y *World Cup Striker* para la Super Nintendo y, aprovechando todas las posibilidades de los compatibles, nos promete traer sangre nueva al mundo de los simuladores deportivos.







El mundo del fútbol está en continua renovación, además de convertirse en un mito en nuestro país y el resto del mundo. Los programadores lo saben bien, y continuamente crean productos nuevos sobre este deporte.

Time Warner ha decidido lanzar un producto que recoge lo mejor de las consolas con la filosofía propia del PC. Aunque se distribuirá tanto en disquetes como en CD, será en este último formato donde conseguiremos las "mejores jugadas". Y es lógico.

Animaciones de ensueño, movimientos superrealistas, comentarios del partido al estilo radiofónico, así como imágenes de vídeo son las sorpresas que nos depara el soporte del CD.

Pero en las dos versiones nos encontraremos con uno de los juegos de fútbol más avanzados, debido a la gran cantidad de situaciones que podemos desarrollar. Si, unido a ello, la sencillez de manejo del juego es máxima, creemos que será todo un bombazo.

Y por último destacar su editor de equipos y sus jugadores. Existen unas 5.000 combinaciones de jugadores y unos 50 equipos a elegir.

Ya no se trata de echar una partidita contra el ordenador.

Nuestras posibilidades estratégicas entrarán en escena y probarán las dotes de entrenador que cada uno tenga. Ya ha pasado el tiempo de criticar al equipo favorito, por el mal juego que haya demostrado la tarde del domingo, pues tenemos toda la semana siguiente para demostrar en casa lo que hubieramos hecho nosotros mismos.

ANGEL FCO. JIMENEZ









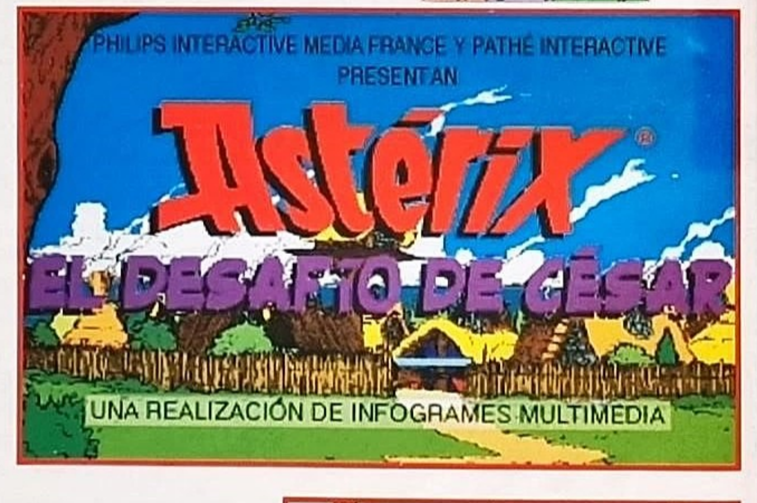
Asterix

Transcurre el siglo V a. d. C. El César tiene a toda la Galia oprimida bajo un fuerte yugo de esclavitud. ¿A toda la Galia? No. Un pequeño e irreductible poblado galo resiste los ataques de las tropas romanas, gracias a una poción de su druida que les dota de una extraordinaria fuerza sobrehumana.

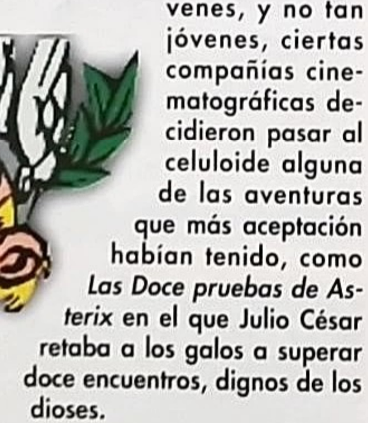


VINI, VIDI, VINCI





Philips presenta un nuevo producto en la línea de los juegos de mesa, que tiene como protagonistas a todos los habitantes de esa simpática aldea gala, creada gracias a la inacabable imaginación de Uderzo & Goscinny, que tanto y tanto éxito consiguieron gracias a estos historias que narraban en clave de humor los problemas que tuvieron las tropas romanas de Julio César en su lucha por la conquista de la Galia.



En un principio, las aventuras de Asterix fueron lanzadas al público en formato de cómic, con una encuadernación de lujo y todas las divertidas situaciones que nos podían ofrecer los personajes de que formaban parte la historia.

Tiempo más tarde, y viendo el éxito que Asterix tuvo entre todos los jóvenes, y no tan jóvenes, ciertas compañías cinematográficas decidieron pasar al celuloide alguna de las aventuras que más aceptación habían tenido, como *Las Doce pruebas de Asterix* en el que Julio César retaba a los galos a superar doce encuentros, dignos de los dioses.

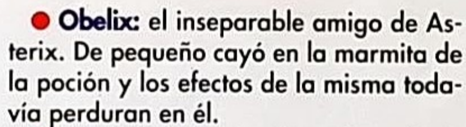




SEIS HEROES PARA UNA MISION

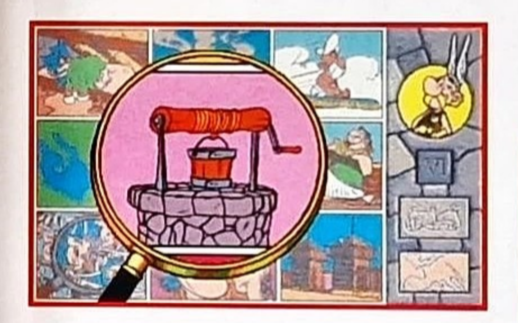
En esta ocasión, la aventura

que ha sido titulada *El desafío del César*, el emperador romano declara que si no ha conquistado esa aldea todavía es porque no le ha interesado y que en cualquier momento puede hacerlo. El jefe de la aldea, orgulloso donde los haya, decide comenzar un viaje alrededor de todo el imperio, consiguiendo un objeto de cada país que demuestre que por allí han pasado.



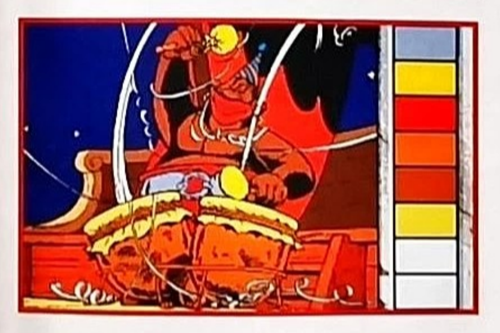
Para ello, ha ordenado a los seis habitantes más valientes de la villa, tan importante misión. Este es el grupo de voluntarios:

● **Asterix:** el más sagaz y ágil de los guerreros de la aldea. La poción mágica de Panoramix le dota de una gran fuerza.









● **Obelix:** el inseparable amigo de Asterix. De pequeño cayó en la marmita de la poción y los efectos de la misma todavía perduran en él.

● **Edadepiedrix:** el más anciano de la tribu. Una vez que toma su ración de poción mágica, su bastón es un arma de lo más mortífera.



Vence a Julio César en esta divertida aventura

● **Carabella:** la esposa del jefe de la aldea. Maruja donde las haya, lo más importante para ella es un buen cotilleo sobre los demás habitantes.

● **Falbala:** el "bomboncito" de la reunión. Sus encantos no son más mortíferos que la fuerza de sus puños, una vez que ingiere la poción.

● **Gudurix:** joven, diestro y con muchas ganas de aventura. Cuenta sobre todo con la habilidad de sus piernas.



UN COMIC EN VIVO

Ese es sin duda el apelativo que se puede llevar Asterix, ya que en todo momento los sprites que van a circular por la pantalla tienen la calidad del tebeo y, además, en movimiento.

Otro punto fuerte a tener en

ESOS IRREDUCTIBLES GALOS

Este es el grupo que se va a enfrentar a la peligrosa misión que les ha impuesto su jefe. En esta aventura de tablero pueden jugar hasta seis personas a la vez, teniendo incluso que participar activamente en pruebas de reflejos, como ver quién toca primero el monitor, etc.



LOS OBJETOS

Estos son dos ejemplos de los tesoros que los personajes tendrán que conseguir. Para ello deberán caer en una casilla en la que se les realizará una pregunta sobre el país en el que están y responderla con éxito, cosa que la mayoría de las veces será realmente difícil.









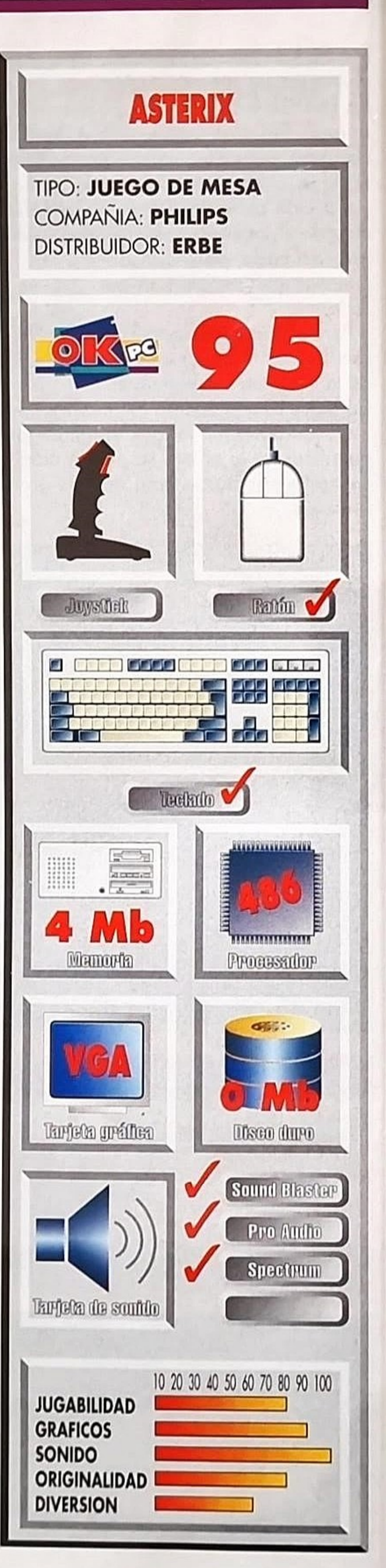


cuenta es el sonido, ya que todas las voces han sido genialmente dobladas y traducidas al castellano, lo que sube mucho su puntuación, ya que está asequible para cualquier persona.

Asterix es un superproducto en la línea de los juegos de mesa, que puede divertir hasta al más reticente.

CARLOS F. MATEOS





CONCURSO COMBAT AIR PATROL







OK PC

Este mes y por gentileza de Dro Soft, sorteamos dos cazadoras de piloto y 20 maquetas de uno de los más potentes cazas actuales: el F-14 Tomcat. Para participar tan sólo tienes que rellenar el siguiente cuestionario marcando la respuesta correcta y enviarlo por fax (91-4579312) o carta a la siguiente dirección:

EDITORIAL MULTIPRESS S.A.
REVISTA OK PC
(CONCURSO C.A.P.)
PLZ. REPUBLICA DEL ECUADOR 2, 1B
28016 MADRID

Los ganadores del concurso se publicarán en la sección de noticias del número 40 del mes de noviembre.

CONCURSO COMBAT AIR PATROL
Rellenar todos los datos con mayúsculas.

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
LOCALIDAD: ....
PROVINCIA: ....
CODIGO POSTAL: ....
TELEFONO: ....

¿Quién distribuye en España el juego Combat Air Patrol?

❑ DRO SOFT ❑ OK PC ❑ LUDIC SPAIN S.A.

*¿Qué tipo de juego es Combat Air Patrol?

❑Arcade ❑ Simulador de vuelo ❑ Aventuras

*¿Cúantos modelos diferentes puedes pilotar en el juego Combat Air Patrol?

❑Uno ❑ Dos ❑ Todos los que participaron el la Guerra del Golfo

*¿En qué número de OK PC apareció la preview de Combat Air Patrol?

❑ 24 ❑ 36 ❑ 42

Hi Octane



En el futuro, las carreras de coches serán tan emocionantes como lo son en nuestro siglo. Un cambio, lo que importa es ganar a cualquier precio, incluyendo la vida de los demás.

VERTIGO A QUEMARROPA

Todos nos acordamos de las películas de *Mad Max*. Allí, Mel Gibson lucía el palmito conduciendo extraños coches, producto de los desechos de una guerra nuclear y armas automáticas. En *Hi-Octane* ocurre algo parecido, pero el objetivo no es sobrevivir en un mundo hostil. Las carreras de coches se han convertido en la máxima atracción de una sociedad violenta donde poco se espera de los demás.

Aunque cuenta con un argumento tan pesimista, la máxima virtud de *Hi-Octane* es, posiblemente, ser al mismo tiempo, el mejor simulador de carreras y arcade que haya pasado por mis manos.

Puedo garantizar adicción y diversión absoluta del último trabajo de Bullfrog.

AYUDA EN CARRETERA

No todo serán contratiempos en la carrera. Cada vez que derribes un vehículo, una serie de iconos aparecerán representando combustible, escudo y munición. Te serán de gran ayuda para seguir continuando en la carrera, sin necesidad de pasar por los distintos boxes. De esta forma, ahorrarás bastante tiempo. Pero recuerda que estos iconos también se encuentran en los márgenes de la carretera, y algunos, los más valiosos, permanecen escondidos en el decorado. Búscalos para jugar con ventaja.





Hi Octane es rápido y adicitivo

SHANGHAI DRAGON

Un circuito difícil y duro. Nos encontramos en un paisaje nevado, donde la estabilidad es importantísima, pues los trompos están a la orden del día. Sin posibilidad de atajos, nuestra habilidad depende de cómo tomemos las curvas en el menor tiempo posible.
Atención, existen numerosos iconos ocultos.



TECNICA REVOLUCIONARIA

Tras el exitazo de Magic Carpet, y mientras estamos esperando su segunda parte, a Bullfrog le han gustado los juegos rápidos. Pues buena muestra de ellos es *Hi-Octane*, donde la velocidad está a la orden del día. Por supuesto, para disfrutar de ella, necesitaremos un ordenador potente, por no decir demasiado potente, pues el código del juego en su máxima resolución ha sido preparado para los Pentium, donde no tiene nada que envidiar a las máquinas recreativas.

Provoca asombro que un juego presente escenas y fondos en SVGA a tal veloci-

dad, lo que visualmente le hace sumamente atractivo.

Insistimos que necesitaremos un ordenador de muy altas prestaciones, pero el juego corre en cualquier 486 si bajamos la resolución. Pierde un poco de atractivo, pero no la jugabilidad.

Y si comentabamos su altísima calidad gráfica, en lo que realmente destaca *Hi-Octane* es en su jugabilidad. Cuando empiezas con él, no puedes parar en varios días hasta que hayas terminado una carrera por lo menos. Pero luego es peor, una droga corre en tu sangre para incitarte a que termines el campeonato, acabes el juego, lo destripes o lo que sea.

PISTA DIRECTA

Después de adquirir tu preciado juego, lo primero que haces es un SETUP para adaptarlo al ordenador. Tras una rápida instalación en el disco duro, y haber seleccionado la tarjeta de sonido, te dispones a jugar.

Una demo bien hecha, no muy original que digamos, pues no todo iban a ser flores para *Hi-Octane*, y nos encontramos en el menú de opciones. Si acaso funciona







CUESTION DE RESOLUCION

Hi Octane es un juego que aprovecha las últimas tecnologías desarrolladas por Bullfrog, obteniendo una gran espectacularidad.
En contrapartida, necesitaremos un ordenador bastante potente para ejecutarlo. Con todos los detalles en su resolución gráfica máxima, un Pentium a 90 Mhz es la mejor opción. Si sólo poseemos un "humilde" 486 DX, es necesario usar el menú de configuración, para disfrutar del juego a una velocidad aceptable.



NEW CHERNOBYL CENTRAL

Parece sencillo, pero no lo es. La velocidad es fundamental en este circuito y su máxima dificultad consiste en la escasez de iconos para mejorar el vehículo, debiendo estar muy atento para que los contrarios no los consigan antes. Por una vez, es mejor correr que disparar, manteniendo las distancias para evitar ser alcanzados. Existe un pequeño atajo con alguna sorpresa.



SLAM CANYON

Nueve vueltas nos esperan en uno de los circuitos más bonitos.
Su dificultad es bastante elevada, por no decir máxima, por lo que es fundamental recoger rápidamente los iconos de propulsión y armamento si queremos vencer.



AMAZON DELTA TURNPIKE

Es el primer circuito de todos y su dificultad es mínima. Su recorrido es bastante simple y prácticamente con cualquier vehículo es fácil ganar en él. Tienes que correr once vueltas y, de vez en cuando, se abre un atajo con valiosas ayudas.



TRANS-ASIA INTERSTATE

Con ocho vueltas para completarlo, ya empezamos a encontrar serios problemas. Los mejores vehículos son los pesados, especialmente el camión, ya que es relativamente fácil coger propulsores y obtener velocidad punta. Atención a un atajo que soluciona la carrera a cualquier piloto.



TRAK CITY

Es un resumen de complicaciones de todos los anteriores. Con un diseño de ciudad futurista, es realmente complicado moverse por él. Nuestros enemigos no pararán de dispararnos y las curvas están colocadas con muy mala idea. Recoge los iconos que puedas y reza lo que sepas.



lento en nuestra máquina, deberemos bajar la resolución y el nivel de detalle, hasta que obtengamos la velocidad que más nos satisfaga.

A continuación, elegimos la opción de una carrera o el campeonato.

En este último, correremos en un único vehículo por todos los circuitos, debiendo quedarnos entre los tres primeros para pasar al siguiente. Asimismo, y según nuestra posición, sumaremos puntos. Si acabamos los seis circuitos, con la máxima puntuación, seremos proclamados campeones de *Hi-Octane*. Toda una proeza.

De todas formas, lo más recomendable antes de jugar un campeonato, que es la esencia del juego, es participar en diversas carreras combinando circuitos con los distintos modelos que tenemos a nuestra disposición. Esto que puede parecer banal es bastante importante, pues cada jugador tiene un estilo totalmente distinto, y mientras algunos prefieren la velocidad, a otros les gusta darle al botoncito de los misiles. *Hi-Octane* permite un montón de posibilidades distintas hasta poder acabarlo. Otro reto consiste en ganar los campeonatos con todos los modelos de vehículos. Entonces sí que podemos decir que somos unos maestros de *Hi-Octane*.



LOS PELIGROS Y AYUDAS

Parece fácil decir eso de "ganar campeonatos". El juego es divertido y adictivo, pero también es difícil, sobre todo porque los pilotos controlados por el ordenador son tan listos como tú, aprenden tus fallos y en el momento en que tu escudo esté en bajos momentos, no pararán de dispararte misiles y balas hasta que explotes por los aires.

Así que procura ser sobre todo más hábil que ellos. Intenta buscar atajos entre los circuitos que sean legales, pues, si intentas saltarte un sector, la vuelta no contará y tendrás que recorrerlo de nuevo completamente.

Pero ante todo debes procurar buscar las mejoras de tu coche antes que tus enemigos. Y son las siguientes:

- PROPULSOR: Aumenta la aceleración y velocidad punta de tu vehículo. Muy útil para los vehículos pesados.
- CAÑÓN: Aumenta la capacidad de disparo de tu ametralladora.
- MISILES: Aumentan la potencia de destrucción de tus misiles.

Estas mejoras aparecen como iconos rojos en la carretera y puedes disponer hasta un máximo de tres por cada una. Muchas veces se encuentran escondidos entre montañas, ríos, bosques, etc. Es mejor perder el tiempo buscándolos en las primeras vueltas, para llegar al final con unas ciertas garantías de triunfo. Asimismo debes cuidar los niveles de combustible, escudo y munición. Sobre todo el escudo, que es como tu









OUTRIDER



- Velocidad: 7
- Peso: 4
- Blindaje: 3
- Potencia de fuego: 5

De los vehículos más veloces, es el que posee la mayor aceleración. En contrapartida, su escaso blindaje le hace bastante vulnerable, aunque su cañón es bastante poderoso en un principio.

VAMPHIR



- Velocidad: 6
- Peso: 6
- Blindaje: 4
- Potencia de fuego: 4

Bastante equilibrado en sus características, es el típico vehículo desarrollado para un piloto novato. Ideal para empezar a jugar.

BERSEKER



- Velocidad: 3
- Peso: 6
- Blindaje: 5
- Potencia de fuego: 5

Un peso pesado de la carretera, aunque demasiado lento en comparación con los otros modelos. Su punto fuerte son los misiles, pues tiene una buena colección de ellos. Si lo eliges como tu vehículo, espera a que te adelanten para machacarlos.

JUGGA



- Velocidad: 4
- Peso: 6
- Blindaje: 5
- Potencia de fuego: 5

Nuestro favorito. Este "goliath" goza de una formidable estabilidad, que, tras un poco de práctica, toma las curvas como rectas. Tiene buenas prestaciones en cuanto a blindaje y armamento. Su único fallo es la velocidad, pero se soluciona si encontramos los propulsores.

KD-1 SPEEDER



- Velocidad: 6
- Peso: 5
- Blindaje: 4
- Potencia de fuego: 5

Tomando como referencia el coche que aparecía en la película *Mad Max*, nos encontramos con un vehículo muy completo tanto en velocidad como en armamento. Es bastante bueno para jugar con él un campeonato entero.

FLEXIWING



- Velocidad: 8
- Peso: 4
- Blindaje: 4
- Potencia de fuego: 4

La nave más veloz y con peor estabilidad de todas. Hay que ser un auténtico experto para sacar el máximo jugo a todas sus posibilidades. Sus pasadas en línea recta son legendarias.

barra de energía.

Si llega a cero, tu coche será retirado por una nave de apoyo y reparado en pocos instantes. Pero sólo tienes tres oportunidades. En caso contrario, el juego termina. Para reponer dichos niveles puedes acudir a los hangares que tienen el mismo color de lo que representa: amarillo es munición, verde es el escudo y azul, el combustible. También puedes encontrar iconos de dichos colores en la carretera, como los de mejora de vehículo que también se hallan escondidos. Si prefieres utilizar el hangar, procura ir a la menor velocidad que puedas para reponer al máximo la barra.

Una dificultad añadida es el diseño propio de los circuitos. Si bien en los primeros la dificultad es mínima, en los demás es muy importante tomar las curvas y rectas a una determinada velocidad para no salirse de la carretera y perder el tiempo. Debes controlar la inercia de tu vehículo evitando al mismo tiempo las balas de los demás pilotos. Parece complicado en un principio, para resultar más tarde super-divertido, y seguimos insistiendo que *Hi-Octane* lo es.

EL SALPICADERO

El manejo del juego es muy sencillo, utilizando las teclas del cursor para acelerar, frenar y cambiar de dirección. Luego podemos disparar balas o misiles y con eso nos vale para controlar el vehículo.

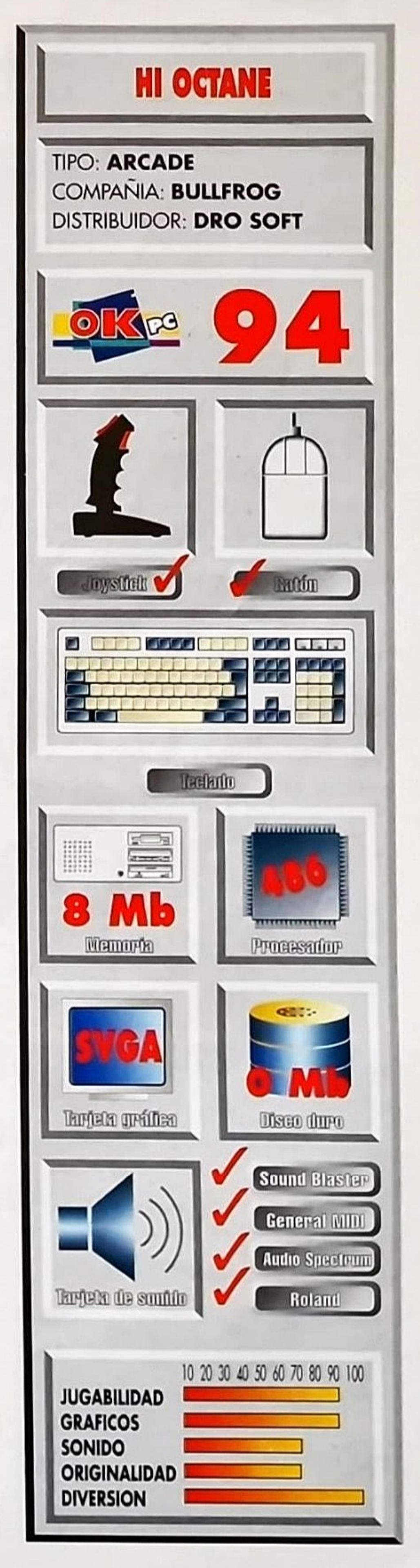
Disponemos de varias vistas de la carrera, siendo la más útil la exterior desde arriba. De esa forma controlamos mejor a nuestros contricantes y tenemos un mejor control. Aunque la que representa el punto de vista del piloto es, sin duda, espectacular.

En la parte superior de la pantalla nos encontramos con la barras de combustible, escudo y municiones. Asimismo un pequeño ordenador de a bordo nos informa del número de vueltas que quedan y de nuestra actual posición e incluso del número de vehículos que hemos derribado. Todo un detalle para nuestro currículum personal.

Hi-Octane es todo un juegazo que ha entrado directamente en nuestra lista de clásicos. Pese a ser una idea ya repetida por muchos juegos, su calidad técnica es perfecta, pero lo que realmente importa es la cantidad de adicción y adrenalina que despierta.

Ganar o morir.

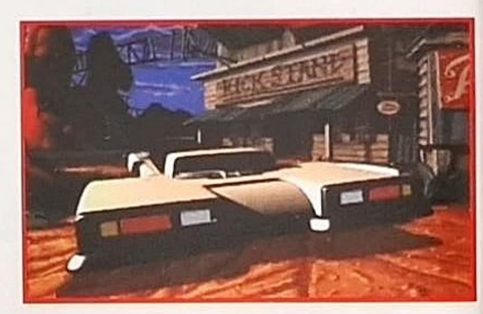
ANGEL FCO. JIMENEZ



Full Throttle



La aventura más cañera de todos los tiempos llega a nuestros ordenadores de la mano de LucasArts, para que ayudemos a Ben, uno de los más salvajes motoristas de Norteamérica, a desvelar un misterio que les inculpa a él y a su banda de actos que no han cometido.







RUEDAS DE FUEGO

En una de las solitarias carreteras del desierto de Arizona, una lujosa limusina se desplaza a gran velocidad. En su interior cuatro personas, dos magnates y sus respectivos guardaespaldas, siendo uno de ellos el que va conduciendo.

En la parte de atrás, se está sucediendo una interesante conversación. Uno de ellos, jefe de una compañía constructora de coches, y con una salud más que dudable, discute los pros y los contras de dejarle toda la herencia al que se sienta a su lado, su socio de toda la vida en el negocio.

Acción sobre dos ruedas

En uno de los momentos más álgidos del debate, una banda de motoristas pasa







THE GONE JACKALS

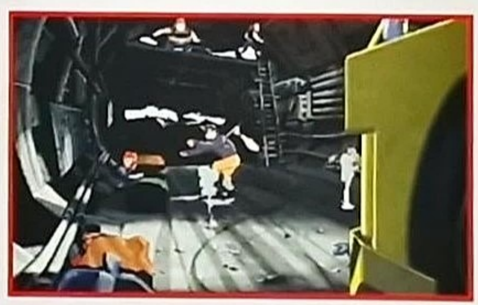
Este es el nombre del grupo musical que ha compuesto e interpretado, tanto la melodía principal, titulada *Legacy*, como las restantes que aparecen a lo largo del juego.
La verdad es que para todos los amantes del heavy metal y del rock duro, entre los que yo me incluyo, esta banda sonora será un verdadero bombazo.













por encima (literalmente) del coche. Tras llegar la limusina a un bar de carretera donde están todas las motos estacionadas, frenan con la idea de ofrecerles un trato.

El todavía director de la empresa entra en el bar exigiendo explicaciones sobre lo que le han hecho a su coche y, al momento, se está riendo con Ben, el jefe de la banda. Sin embargo, el silencio reina cuando entra el socio del magnate y ofrece un trato más que dudoso a la banda. Ben sale con él al callejón que hay en la parte trasera, dispuesto a rechazar la oferta, pero un fuerte golpe en la cabeza le hace perder el sentido.

Vive una aventura heavy metal

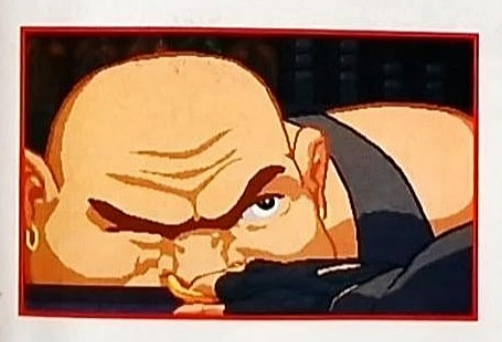
Ben se ha metido en un buen berenjenal sin comérselo ni bebérselo y todo gracias al socio del viejo ricachón, que ya ha encontrado su oportunidad de conseguir la herencia precipitadamente.

UN PELIGROSO COMPLOT

En unas pocas horas, Ben y su banda, los Polecats, se ven envueltos en una serie de problemas que van a provocar el encarcelamiento de todos los compañeros y la búsqueda policial de Ben por toda la comarca, que ha sido tachado de asesino peligroso por un crimen que no ha cometido, el del magnate de la compañía constructora de coches, quien ha caído en manos de su socio.

Ahora Ben, siendo el último resquicio de los Polecats y un supuesto asesino peligroso, tiene que liberar a su grupo, limpiar de nuevo su reputación y nombre, y sacar a la luz a los verdaderos culpables del asesinato, pero eso no va a ser tan fácil como quitarle el caramelo a un niño, pues toda una red de asesinos profesionales se está echando encima de él para hacerle tener la boca cerrada, aunque la única manera de hacerlo sea rebanándole el pescuezo.

Esta es la complicada trama de *Full Throttle*, una impresionante aventura gráfica que nos mete en la piel de un jefe de esas bandas de motoristas rockeros que tanto se estilan por Norteamérica. Y lo llamamos aventura gráfica, porque al fin y al cabo sigue unas ciertas pautas en lo que a este tipo de juegos se refiere, pero en realidad, y para ser to-









BEN, EL VENGADOR DE LA CARRETERA

Algunos lo pueden tachar de "chulo de feria", otros pueden decir que tiene unos andares de "tiquismiqui" o que su moto es un engendro de la mecánica, pero lo que sí es cierto es que las personas que digan todo eso de él, siempre lo harán a sus espaldas, por la cuenta que les trae.





















talmente correctos, había que crear una nueva categoría en la que encasillar a este *Full Throttle*, y tendría que ser algo así como juegos-película, o filmes para ordenador, pues tanto el argumento, como habréis podido apreciar, como los gráficos, que ya más que gráficos son dibujos animados, son dignos de una superproducción cinematográfica.

Ayuda a Ben a desenmascarar al asesino

ROMPIENDO MOLDES

Full Throttle es, por así decirlo, la nueva perspectiva en lo que a las aventuras gráficas de LucasArts se refiere. Miles de novedades, en todos los aspectos han sido introducidas en el, por ahora, niño más querido de esta compañía, pero vamos una por una:

1. Una mejora y cambio de diseño total en lo que al apartado gráfico se refiere, necesitándose horas y horas de creación en papel, con sus posteriores días de digitalizaciones para hacer los necesarios retoques en el ordenador, de personajes, escenarios y objetos que van a salir en la aventura, con lo que, como podréis observar, el resultado es inmejorable.

2. Un nuevo sistema de iconos, tanto para las acciones, como para el inventario, mucho más gráfico, claro y conciso, que facilitará en su mayor parte todos los tipos de movimientos y actos a realizar.

3. Una banda sonora totalmente ca-

A CADENAZO LIMPIO

Esta es una de las secuencias arcade con las que nos vamos a encontrar en el transcurso del juego. En la parte izquierda de la pantalla, hay un recuadro con el arma que estamos utilizando en este momento, que podremos cambiar con el botón derecho, mientras que con el izquierdo la activamos.



ñera y marchosa, que, a ritmo de rock duro, nos va a introducir mucho más en la aventura, si cabe. Ha sido realizada por un grupo de heavy metal americano, con mucho renombre en su tierra, y perfectamente digitalizada por el grupo de programación de LucasArts para ofrecérosla a todos en formato de CD Audio, con lo que podréis escucharla tanto mientras jugáis como desde el lector de compact disc de vuestra cadena musical.

4. Un elevadísimo número de escenas arcade, en las que tendremos control directo sobre Ben, ya sea con el ratón o con el joystick, en las que tendremos que esquivar obstáculos o vencer a otros guerreros de la carretera como tú, ya sea con los puños, o a base de cadenazos, como lo hacen los verdaderos motoristas rockeros.

Creemos que con estos datos que os hemos aportado no tendréis ninguna duda a la hora de reconocer que *Full Throttle* es la mejor aventura gráfica del momento en todos los aspectos, y si no, ¿a ver quién es el listillo que se atreve a decirle a Ben, el jefe de los Polecats, que su aventura no es la más impactante, atrayente y emocionante de todos los tiempos?

A MIL REVOLUCIONES

Poco más nos resta por decir de este super-lanzamiento, que va a provocar un cambio radical en la lista de los más vendidos. En escasos días *Full Throttle* estará en tu tienda más cercana y una vez que lo tengas entre las manos descubrirás el verdadero sabor del asfalto sobre tus ruedas.

Esta vez LucasArts ha sabido dar el do de pecho con una aventura que en más de un momento nos hará reír, al igual que puede asombrarnos por alguna de sus impactantes escenas.

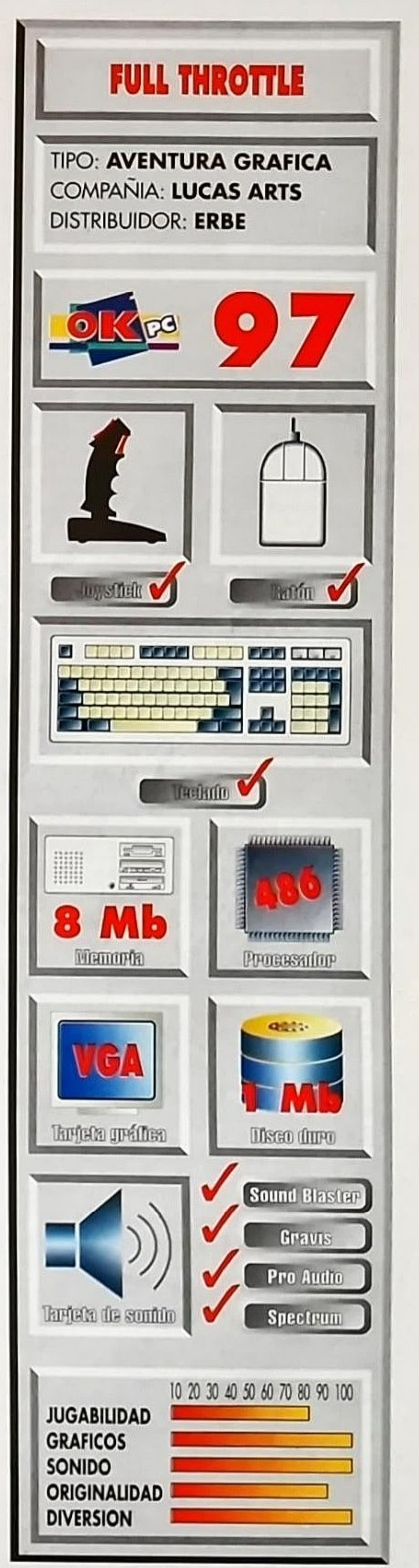
Si quieres ser por unos momentos un duro motorista y pelear por la carretera a los lomos de tu caballo de hierro, *Full Throttle* es lo que estabas esperando.

CARLOS F. MATEOS









Especial verano - Liquidación dé Stock
Precio Oro Super-reducido

Para que uested pueda aprovechar se durante este verano de los mejores precios del mercado y ahorrarse desde el 25 al 70% en todas sus compras de programas y CD-ROM para PC y compatibles Edimestre Multimedia le hace la siguiente oferta:

Ahora usted puede recibir cualquiera de los programas que se detallan a continuación por sólo **200.-Pts** cada uno (ver cuadro explicativo), y sin iportar ni la medida ni la cantidad de disquettes que ocupen

Además si usted tiene un lector de CD-ROM elija **2 CD-ROM** y recibirá el tercero completamente **gratis.**

Para aprovechar esta maravillosa oferta sólo tiene que enviar el cupón adjunto a Edimestre Multimedia o si lo prefiere más rápido llame al **93 896 3794 - FAX 93 896 3984**


1994 Pool


Protocad 3D


3 Point Basket Ball


Neopaint


Slicks 'n' Slide


Highway Hunter


Word Express


Strip Poker 2.0

- F2008 **CONTO 1** - Programa de Contabilidad General Oficial
- F2009 **GESD** - Excelente programa contabilidad personal
- F2012 **FACT .01** Gestión de facturación/almacén
- F2013 **GESS** - Gestión de cartera agente de seguros .
- F2025 **CINE EUROPEO**- Base de datos del cine europeo
- F2026 **ORGANIZADOR DE PROGRAMAS**- Muy útil.
- F2027 **TPRED 2.6**- Predimensionado de estructuras.EH-91 ...
- F2028 **TPERFIL 2.0**- Base de datos para gestionar perfiles
- F2030 **Dr.ABUSE 1.6**- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- F2032 **CONFIR 1.6**- Base para diseñar grupos de catequesis
- F2044 **SUPERBKP**- Backup super rápido
- F2056 **DLRCAD**- Captura pantallas,compresor,visualizador
- F2058 **DLRCOPY**- Duplicador gráfico de discos
- F2061 **DLREDIT**- Editor gráfico de Sprites
- F2065 **CONTABLE**- Buen programa de contabilidad
- F2076 **ABOGADOS**- Gestiónj de bufette de abogado
- F2078 **LIBRO** - Libreria para Clipper Somer 87, definir pant.
- F2079 **ADFINCA 1.10**- Gestión inmobiliaria.
- F2080 **MULTIDIC** - Traductor de Inglés,Francés,Italiano,...
- F2081 **CMOUSE V.1.0**- Cambia el puntero de su mouse
- F2082 **DRGEDI**- Edite sus pantallas y conviertalas a basic...
- F2083 **CAJA**- Programa de gestión de cuentas
- F2084 **MATRIX**- Programa de cálculo de matrices.
- F2085 **TRIGONOMETRIA** - Curso básico de economía
- F2086 **QUIMICA** - Curso básico de química
- F2087 **UFA** - Juego de matemáticas de nivel básico
- F2088 **POEMAS**- Colección de poemas
- F2089 **INTUS**- Vocabulario técnico-mercantil
- F2090 **ANALIZA**- Analiza sujetos y predicados
- F2091 **ARI**- Suma, resta, multiplica y divide (para niños)
- F2092 **GET IT**- Programa de lectura Ingles/Español
- F2093 **GRAPH**- Realiza gráficas matemáticas
- F2094 **DINAMICA**- Curso de física dinámica.
- F2095 **PC FINANZAS**- Contabilidad para hogar y negocio
- F2096 **AGENDA Y CONTABILIDAD** -
- F2098 **BANCUEN**- Programa de control de cuentas bancarias
- F2099 **CONTAFACIL**-Fácil y completo programa contable
- F2100 **SCRVENC**- Agenda de vencimiento de pagos
- F2101 **ELECTRON**- Completo curso de electrónica digital
- F2102 **GRAPHIC**- Programa similar al PAINTBRUSH
- F2103 **MEDICA**- Enciclopedia visual del cuerpo humano
- F2104 **ISTALACIONES ELECTRICAS**- Lampistas,ingenier
- F2105 **DIETAS**- Controle y fabrique sus propias dietas
- F2106 **CONTROL DE OBRAS**- Para albañiles y contratistas
- F2107 **ENGLISH FOR SPANISH**-Inglés para niños
- F2108 **SCREAM TRACKER**- Buen editor de MOD
- F2109 **QUINIELAS**- Optimizador de inversión para quinielas
- F2110 **QUE HOTEL**-Planee sus viajes desde casa muy bueno
- F2111 **OMEGA 4.15**- Ultima versión
- F2112 **CONTACLIP 4.21**- versión actualizada
- F2113 **VERBUM DEI**- Excelente trabajo sobre la BIBLIA
- A5219 **MIR-95** -Prepare el MIR y apruebe. + de mil preguntas
- A5220 **FIR 95**-Prepare el FIR y apruebe. + de 1000 preguntas
- A5221 **BIR 95**-Prepare el BIR y apruebe. + de 1000 preguntas
- A5222 **ENFERMERIA 95**-Prepare s oposaciones para INSALUD
- A5223 **AUXILIAR INSALUD**-Oposc. para personal no clínico
- A5224 **CORREOS 95**-Oposaciones para clasificación y reparto
- A5225 **JUSTICIA 95**-Agentes judiciales. Auxil. y oficial.de justicia
- A5226 **CELADORES**-Oposiciones para celadores
- A5227 **AUXILIAR CLINICA**- Oposaciones para auxiliar clinica
- A5228 **CHESSAI**- Muy buen programa de ajedrez

- A3001 **AQUANOID V1.1** - Rompecabezas VGA
- A3003 **BOLO PART III v1.2** - Puzzle con 40 niveles.VGA
- A3004 **BRIX I** - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA.
- A3005 **CAPTAIN COMIC 5.0** - Encuentre el tesoro del planeta
- A3006 **CATCH IF YOU CAN** - Baseball en VGA/ 256
- A3007 **CD-MAN** - El mejor juego del tipo Pacman
- A3008 **AQUAMAN v1.0** - Juego lógica y estrategia de 20 niveles.
- A3009 **JETPACK** - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- A3010 **SOLAR WINDS** - Juego de aventura de EPIC Software
- A3011 **COMMANDER KEEN 4** - 4ª versión de este juego DD
- A3012 **CRYSTAL CAVES 1** - Juego Arcade. tesoros y trampas
- A3013 **DUKE NUKUM 2.0** - -Juego acción. De Apogee
- A3014 **1993TRIS v7.0** - Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS
- A3016 **CATMAR v2.01** - Juego de poker en VGA

OFERTA:

20 programas por sólo	**4.000.-Pts.**	**(200.-Pts c/u)**
10 programas por sólo	**2.750.-Pts.**	**(275.-Pts c/u)**
5 programas por sólo	**2.000.-Pts.**	**(400.-Pts c/u)**

- A3023 **JILL OF THE JUNGLE** -juego arcade y aventuras. VGA
- A3024 **KEN'S LABYRINTH** - juego 3D tipo Wolfenstein. VGA
- A3026 **DC10 FLIGHT SIMULATION v1**-Simulador de vuelo
- A3029 **XERIX v1.1** - Juego de aventura futurista 256 colores
- A3031 **STAR MINES II** - Pilote una nave en un laberinto.VGA
- A3032 **THE TOMB v1.0** - Juego de aventura en VGA
- A3035 **LAZERCHESS v1.5** - Juego de ajedrez con rayo laser
- A3036 **EPIC PINBALL** -Flipper de gran calidad VGA -EPIC
- A3038 **ANCIENTS** - Juego de acción de tipo Ishar.VGA
- A3040 **BALGAME II v1.0** - Excelente juego de bolas 3D-VGA
- A3043 **ROBOMAZE III THE DOME** - Contiene 56 niveles
- A3047 **BIOMENACE** - Excelente juego de arcade de Apogée
- A3048 **SAND STORM 2**-tempestad del desierto 20 misiones
- A3050 **SHOOTING GALLERY v3.1**-Tíre a blancos móviles
- A3054 **WOLFENSTEIN 3D 1.4**-Excelente y muy violento VGA
- A3056 **FUNNY FACE III** - Componga retratos robot
- A3057 **BATTLESHIP v2.0** - Juego de batalla naval en VGA
- A3059 **MAGIC CRAYON v2.0**-Para niños.Libro de colorear VG
- A3061 **THE PATCHER v6.2**Anula el seguro a ciertos juegos
- A3063 **CORNCOB 3D V3.4** - Simulador de vuelo y de combate
- A3064 **ONE MUST FALL** - juego de arcade tipo Street Fighter
- A3065 **QUATRIS II +**-La variante más dificil del juego del Tetris
- A3068 **SLICK'S SLIDES1.27**-Juego de Carreras de coches
- A3069 **NEVERLOCK 02/94**-desprotege100 juegos comerciales
- A3094 **3 POINT BASKET BALL**- Simulador de tiro a canasta
- A3105 **ARGO CHECKERS** - Increíble juego de damas VGA
- A3162 **LOADER LARRY** - Juego de lógica de W. Soleau
- A3180 **GOD THE THUNDER** - Juego de acción y aventura
- A3178 **HOCUS POCUS** - Juego estilo MARIO. De Apogee
- A3181 **MUTANT SPACE BATS** - Juego de naves espaciales
- A3186 **ASTROFIRE**-Juego de asteroides. VGA
- A3189 **TUBULAR WORLD**-Juego tipo Shoot'hem up
- A3191 **BOMBER 2.1** - Destruya los helicópteros enemigos
- A3192 **FINTRIS**- Clónico te TETRIS
- A3193 **CAVALCADE CARD**- 5 Juegos de cartas
- A3196 **LADDER MAN** - Parecido al LEMMINGS (12 pantallas)
- A3197 **BRUDAL BADDLE**- Juego estilo "Mortal Kombat"
- A3202 **VIDEO JOKERPOKER 1.0** -Juego de Video Poker
- A3204 **DR. RIPTIDE** - Juego de Arcade con submarino
- A3205 **SIDETRIS** - Tipo TETRIS con visión horizontal
- A3206 **XATAX** - Shoot'em up tipo DEFENDER. Muy bueno
- A3207 **BOOPIN 1.1**- Nuevo juego de reflexión(Apogée)VGA
- A3208 **CYBERCHESS**- Ajedrez para 1 o 2 jugadores
- A3209 **1995 POOL** - Excelente juego de billar. VGA/SB
- A3210 **EVASIVE MANEUVERS 1.2**- Combate aéreo. Bueno
- A3211 **XERIX 2** - Nueva version del popular juego
- A3212 **HIGHWAY HUNTER** - Juego de tiro en la autopista.
- A3213 **PAKO** - Clónico del PCMAN. Mucha calidad
- A3214 **PETER BOX** - Juego de lógica requiere VGA y SB
- A3215 **MASTERMIND** -Juego de reflexión
- A3216 **SKYROAD** - Conduzca en una ruta 3D
- A3219 **TUNNEL MAN**- Juego Arcade/Reflexión VGA
- A3220 **ROCK MAN**- Juego de lógica muy interesante
- A3217 **BARS 1.01**- Juego de Habilidad y reflejos. Muy bueno
- A4002 **CHILDREN'S GRAPHIC 4.1**-Programa de diseño infantil
- A4003 **WUNDER BOOK v1.0** - Cinco juegos para niños.
- A4004 **BERT'S DINOSAURS 3.2** -Colorea magníficos dinosaurios
- A4005 **MICROCAD 2.0** - Este programa CAD le permite crear planos
- A4006 **JPEG 386/486 4.0** - Convierta sus imagenes GIF en JPG
- A4007 **256 PAINT 2.0** - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
- A4009 **ENVISION PUBLISHER 2.0**-El mejor progr. para PAO
- A4011 **DESKTOP PAINT 256 v2.0** - Completo programa de diseño
- A4013 **EZ-FORMS PLUS** - Permite crear formularios y diagramas
- A4014 **GRABBER v3.97** - Captura las imagenes de su pantalla
- A4015 **GRAPHIC WORKSHOP v7.0e** - Excelente utilidad gráfica
- A4016 **NEOPAINT v3.1** - Permite crear y retocar las imágenes
- A4017 **VPIC v6.1** - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
- A4018 **CRAYON BOX v4.0** - Programa de diseño y cálculo niños
- A4020 **DMORPH v1.12** - Buen programa de morphing
- A4033 **PROTOCAD 3D v2.0** - Increíble programa de diseño CAD
- A4044 **SCREEN THIEF v1.56** - Programa para capturar pantallas
- A5001 **BLASTER MASTER v6.2** - Ideal para su Sound Blaster
- A5002 **COPYMASTER** - Realiza backup de programas protegidos
- A5003 **DISK COMMANDO v2.10** - Norton Utilities en Shareware
- A5005 **VIRUSCAN** - El célebre anti-virus de McAfee
- A5006 **CLEAN-UP** - Desinfectador de virus muy potente -
- A5007 **VSHIELD** - Una protección permanente contra los virus
- A5008 **PKZIP** - La última versión del compresor PKZIP
- A5010 **ELFTREE** - Shell para disco duro y CD-ROM
- A5012 **EXPLOSIVE v3.1** - Protector de pantalla... ¡para DOS!
- A5014 **DISK COPY FAST v4.7** -Duplicador de diskette muy rápido
- A5015 **MORT'S v2.5** - Un buen clon del Norton Commander.
- A5017 **ARJ** - ¡Comprime hasta cinco veces!
- A5018 **GETBACK V2.1** - Programa para copias de seguridad compri

- A5025 **SKYGLOBE v3.6** Un planetarium animado EGA/VGA/SVGA
- A5026 **MORTGAGE ANALYSER v1.13** Análisis, amortizaciones...
- A5030 **MORTON UTILITIES 1.0** - Un TSR que ofrece 44 funciones
- A5032 **Q387 3.71** - Emulador de coprocesador matemático 387
- A5033 **VIZ 4.24** - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- A5034 **SUPER COPY UTILITY 1.03** - Copia diskettes protegidos
- A5041 **PKZMENU v1.04** - Menú para el compresor PKZIP
- A5042 **QUICK v1.07** - Excelente generador de menús
- A5044 **ULTRA TOOLBOX v6.0** - Crear fácilmente ficheros batch
- A5047 **ADRESS & PHONES** - Agenda de teléfonos y direcciones
- A5051 **KARAOKE v2.0** -Creación de Karaoke con ficheros .MOD
- A5053 **PERFECT EDITOR 4.03** - Editor de texto muy completo
- A3178 **HEARTLIGHT** - Juego de arcade y de lógica de Epic
- A5071 **BOXER 6.0a** - Nueva versión del famoso editor de texto
- A5072 **DRUM BLASTER** -Haga música con las teclas de su teclado
- A5131 **WRITE CHINESE 1.0** - Iniciación a la escritura china
- A5138 **NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimedia
- A5143 **INTELICAT DISK CATALOGER** Gestiona disquettes
- A5150 **BLITZ COPY** Copia disquettes - multilingue
- A5152 **MACSHELL** Creador de menu/ficheros tipo
- A5145 **VOC 2 EXE** - Transforma ficheros VOC en Executables
- A5147 **EUROPE GEOGRAPHY GAME** -Juego de geografía europea
- A5185 **4DOS55** - Mejor que el COMMAND.COM
- A5186 **QCOP40** - Sustituye al DEL de MS/DOS
- A5187 **REZIPPR** - Antivirus para ficheros ZIP
- A5188 **ORBIT** - Visualiza cualquier.
- A3189 **TEXE** - Convierte de TXT a EXE
- A5190 **PWPLUS12** - Protege su disco duro con una clave
- A5191 **VIEW220** - Visualice dos ficheros de texto a la vez
- A5192 **_100B** -Una calculadora en la línea de comando
- A5193 **SLOWDOWN** - Ralentice su ordenador. Para juegos ant.
- A5194 **RUTILS30** - Utilidades varias (Freeware)
- A5195 **SRM** - Aumente la velocidad de su ordenador
- A5196 **SLICE** - Permite cortar un fichero en varios trozos
- A5197 **SECUREV1**- Sistema de seguridad para PC
- A5198 **QCOPY** - Duplique discos de 5.25 a 3.5 sin problemas
- A5199 **4DOS55** - Mejor que el COMAND.COM. Con opciones
- A5200 **SEA BATTLE**- Actualización del juego hundir la flota
- A5201 **CD MASTER** - Escuche sus CD desde Dos. Todas las funciones
- A5202 **COMPTEST** - Test profesional para su ordenador
- A6207 **TOP DRAW 2.1** - Programa de diseños vectoriales
- A6208 **WIN ORGAN** Permite tocar musica
- A6209 **DATE CALCULATOR** Calcula meses, días, etc...
- A6210 **BOMB SQUAD** Jeugo de reflexió tipo mastermind
- A6213 **ALLINI** Buena utilidad para editar ficheros INI
- A6215 **ACZAR 2.20** Administrador de ficheros Zip...
- A6216 **AIR STRIKE** Shoot'hem up para windows
- A6217 **LVIEW PRO 1.8** - Visualizador de ficheros, imágenes
- A6218 **INFOBAR** Info permanente de disco, de la memória
- A6220 **AUDIO LAB 1.1** Editor de ficheros Wav con opciones
- A6221 **BOOMBOX** Atribuye un sonido a manipulaciones
- A6222 **MISSION ALPHATRON** Shoot'hem up para Windows
- A6223 **PRINT SCREEN** Imprime pantallas bajo Windows
- A6224 **LABEL WIZARD** - Increíble programa de etiquetas
- A6225 **WIN MANAGER 4.1** Administrador de ficheros
- A6227 **VIDVUE 3.2** Editor universal de wav fli bmp gif..
- A6229 **BUTTON STAR DELUXE** -increíbles iconos
- A6230 **WIN COMMANDER** Gestiona ficheros tipo Norton
- A6231 **BRICKLAYER** Excelente variante de tetris
- A6232 **TRACK IT BOOK** Base de datos para sus libros
- A6233 **SHID DAO** Buen juego de reflexión chino - Vga - Sb
- A6234 **JASC MEDIA CENTER** Gestiona ficheros sonidos, imágenes
- A6235 **WORD EXPRESS 1.0** Tratamiento de texte tipo word
- A6236 **ACDSEE** Permite visualizar rapido Gif y Jpg
- A6237 **ILLUMINATUS** Creación de aplicaciones multimedia
- A6238 **COMET BUSTER** Juego asteroidea de 1 à 4 jugadores
- A6240 **VUE PRINT** Visualizador multiformat
- A6241 **WINCHESS** Increíble juego de ajedrez freeware
- A6244 **CHILDPLAY** Excelente prog. de dibujo para niños
- A6245 **MVP BRIDGE** Buen programa de Bridge
- A6246 **BOXES** Juego tipo Dr Mario
- A6247 **STRIP POKER 2** Juegue a lpoker con rivales sexy
- A6248 **TROWSER** Para visualizar fuentes no instaladas
- A6249 **CHECKER 1.0** Juego de damas clásico para Windows
- A7250 **ROULETTE** Juego de la roulette casino
- A7251 **DOMINATE** Excelente juego de logica y reflexión
- A7252 **AMNESIA** Juego brasileño para ejercitar la memoria
- A7253 **WIN SLOT** Simulación de máquina tragaperras
- A7254 **MIDI MADE MUSIC** Buena Juke Box - Tarjeta sonido
- A7255 **ULTRA BLAST** Rompecabezas en Vga para Windows

¡ Escoja 3 CD-ROM y pague sólo 2 !

SI USTED DECIDE RECIBIR 2 CD-ROM DE LA LISTA ADJUNTA, ESCOJA UN TERCERO Y SE LO ENVIAREMOS COMPLETAMENTE GRATIS.



NUEVO! **N°20 SHAREWARE FORUM Vol 2** Este es nuestroCD-ROM périodico de07/95 Contiene cientos de megas con los últimos programas Shareware et Freeware para Windows y DOS provinientes de Internet, Compuserve et BBS de USA. Usted encontrará las últimas novedades y una selección de los mejores programas en Francés. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°19 ADULTE ONLY 3** Un CD-ROM para adultos de verdad. Contiene numerosas imágenes XXX y video DURO como para cortarle la respiración. También contiene numerosas Magna X de Japón. Menu interactivo multimédia. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°18 HOT FANTASIES 2** En respuesta al gran exito obtenido por el Vol. 1 esta es la continuación. Un CD estrictamente reservado para adultos, conteniendo los mejores imágenes .GIF X. Menu interactivo en español, inglés y francés. Lo máximo en materia de CD X **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°17 MAGIC VISION 3D** Introdúzcase en el mundo de la estereoscopía tridimensional. Sin necesidad de gafas ni aparatos especiales. A través de un menú de fácil utilización podrá visualizar las imágenes en la pantalla o imprimirlas. Contiene las mejores imágenes esterescópicas así cmo programas para crear sus propias imágenes 3 D. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°16 GAMES LIBRARY II** Una pieza indispensable para los amantes del joystic. Más de 1 giga una vez descomprimido, con más de 5.000 ficheros. Cientos de juegos para DOS y Windows. De aventuras, Arcade, simuladores, estratégia, acción, puzzles,ajedrez etc...Además contiene gran número de trucos y utilidades para hacer trampas, construir nuevos niveles, editar distintos escenarios, ficheros WAD para DOOM y ficheros FS 4/5. Un CD para toda la familia. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°15 RAY LAND** Las imágenes tridimensionales al alcance de cualquiera. Más de 600 Megas para encontrar animaciones fantásticas 3D, imágenes de sintesis, scripts, RDS, y herramientas para Ray Tracing. Este CD contiene todos los programas útiles para aquellos que quieran crear sus propias imágenes y animaciones 3D. Menú de muy fácil manejo.**5.995Pts**



N°14 WINDOWS MANIA II Nueva edición del Best Seller Windows Manía. Enteramente revisado y actualizado. El 100% de estos ficheros son del fin del 94 al Agosto 94. Miles de programas para Windows, todos clasificados en categorias como: CAD, comunicaciones, BBS, Antivirus, diseño PAO, Video clip, imágenes, gráficos, programación, burótica, juegos, fuentes, utilidades, educativos etc..**5.995.-Pts.**



N°12 TOP SELECTION VOL. 2 ¡Realmente excitante! Compruebe hasta que límites puede llegar la imaginación y la capacidad artística de este genio del erotismo Jean Rougeron. Las mas bellas mujeres,los lugares mas exóticos y unos efectos especiales de resultados asombrosos. Estamos seguros que usted apreciará la gran



N°13 NATURAL SOURCE Este increíble CD-ROM contiene más de 150 texturas fotográficas de alta calidad. Disponibles en 2 tipos de resolución 3072 x 2048 (24 bit) y 640 x 480 (24 bit). Se pueden utilizar como fondos o aplicar directamente a imágenes ya existentes. Indispensable herramienta de trabajos de PAO. Compatible con PC y MAC. **2.995.-Pts**



N°11 TOP SELECTION VOL. 1 Una auténtica obra maestra del erotismo mundial. Sólo para expertos. Este CD contiene una colección de fotografías eróticas firmadas por el mejor fotógrafo mundial en este campo, Jean Rougeron. Usted, que seguramente ha visto su obra en PlayBoy, Penthouse,Mayfair,etc.. ahora puede obtener su última creación en CD-ROM. Realizado en formato Kodak. Compatible PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



N°10 ULTIMATE EVOLUTION Considerado por los expertos como el mejorCD-ROM de Shareware pa Dos y Windows del mercado.Más de 4.300 novedades de todo el mundo. Contiene juegos, utilidades multimedia, burótica, educativos, fuentes ATM y TT, utilidades para OS/2, desprotectores y mucho más... **2.995.Pts.**



N°3 HOTTEST FANTASIES Estrictamente reservado a mayores de 18 años. Un CD-ROM muy caliente. Pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX.Con animaciones, imágenes GIF, juegos para adulto y hasta un simulador de sexo. Menú de facil manejo. **2.995.-Pts.**

N°8 SELECT IMAGES Contiene 150 magnificas fotos .TIF (24 bit) de calidad profesional y exentas de derechos de autor. Ideal para PAO, multimédia, publicidad... Ustedpodrá utlizar libremente estas imágenes sin tener que pagar ningún derecho. **2.995.pts.**

N°7 PROTYPE Complemento ideal para el profesional de PAO. Contiene cientos de fuentes True Type y ATM para windows. Usted encontrará los más raros: Thai, Cyrillic, Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc... Utilizable directamente a partir de CD-ROM. 100% complatible con windows. **2.995.-Pts.**

N°6 PROSOUND Contiene una colección de más de un centenar de nuevos efectos sonoros profesionales en formato WAV para windows. Libres de derechos. Son compatibles con la mayoría de tarjeta de sonido. **2.995.-Pts.**

N°4 PROCLIP ¿Imprescindible herramienta para los profesionales de las artes gráficas. Más de 6000 clip art en formatos PCX i TIFF. Clasificados por materias **2.995.-P**

Si bien todos los CD-ROM y los programas llevan instrucciones en español son necesários ciertos conocimientos de inglés para algunos de ellos.Configuracion minima: PC/AT, DOS 5 o superior; 4 mo RAM, un lector CD-ROM compatible 9660 ISO para los CDROM, tarjeta de sonido y monitor SVGA para las imágenes.

GARANTIA POR ESCRITO

1) Si usted no está 100% satisfecho solo tiene que devolver sus CD-ROM incluído el gratuito en su embalaje de origen y dentro de los 15 días siguientes a su recepción le será reembolsado su dinero menos 900.-Pts de gastos de tramitación. Todas las devoluciones deberán hacerse por correo certificado.

2) Edimestre le garantiza que todos los programas contenidos en sus CD-ROM se hallan libres de virus conocidos hasta la fecha de su edición.

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos programas de Freeware (gratuitos) o de Shareware (de libre-prueba pueden llevar aparejada la obligación moral frente al autor de los mismos del pago de pequeñas cantidades, pero en todo caso la decisión debe tomarla usted libremente).

4) Edimestre le ofrece servicio técnico.

5) Su pedido será enviado por correo certificado, oscilando el plazo de entrega entre 5 a 15 días (Servicio limitado al stock disponible).

REGALO

Todos los pedidos que superen las 4.000.-Pts. podrán escojer <u>gratuitamente</u> uno de los 3 programas en version completa que a continuación se detallan:

<u>N°1. Enciclopédia de los chistes,</u>
<u>N°2. El diccionario de los sueños,</u>
<u>N°3 El Pin-Up Show,</u>



Estos programas para adultos están reservados únicamente para mayores de eda (18 años). Cada Programa contiene un menú en castellano para mejor instalación y utilización.a dimensión de los programas varía entre 1 a 7 diskettes..

N°S201 SEXYSAVER Por primera vez en españa un salva pantallas erótico 100% compatible con Windows. 60 patallas diferentes, imágenes perfectas, función password, permite incluir sus fotos. Programa completo **1.850.-Pts**

N°S205 XSTARSAVER Las estrellas del porno cuidarán de su pantalla. No se pierda esta divertida utilidad 100% compatible con Windows. 70 pantalllas diferentes, 15 efectos especiales. Programa completo. **2.150.-Pts.**

N° SO SECRETOS ORIENTALES Un libro electrónico multimedia que le permitirá descubrir numerosas técnicas que lo convertirán en un experto en la materia **1.850.-Pts.**

N°A334 SUPER PECHOS Una obra maestra para los amantes de grandes... Muchas de las imágenes le sorprenderán. **650.-Pts.**

N°A335 ASIA V Imágenes inéditas de bellezas orientales en plena acción. Un regalo para sus ojos! **950.-Pts.**

N°A336 GADGETS Imágenes de bellas gatitas jugando con juguetes de todos los tamaños. **950.-Pts.**

N°A337 LESBOS Imágenes Hard de mujeres viciosas. **950.-Pts.**

N°A338 TRANS Imágenesde travestis muy atrevidas. **650.-Pts.**

N°A339 HOMMES Imágenes de hombres sin pudor para mostrarte todo... **650.-Pts.**

N°A340 TRIO Imágenes Hard - 2F1H o 2H1F. **650.-Pts**

N°A341 GROUPE - Imágenes de parejas muy osadas. **950.-Pts.**

N°A342 BIZARRE - Imágenes hard muy raras... **650Pts**

N°A343 MAST - Imágenes hard de placeres solitarios. **650.-Pts**

N°A344 MANGA X III Porno X de Japon. **650.-Pts.**

N°A345 HARD VI - Imágenes muy duras. **950.-Pts.**

N°A346 MEGA HARD - Más de 150 imágenes muy hard que le asombrarán. Muy fuertes. **1.850.-Pts.**

N°A347 ANIM X - Seleción de animacionesX. **950.-Pts**

N°A348 ORAL SEX - Antología de sexo oral. **950.-Pts.**

N°A349 PRIMEROS PLANOS - 150 imágenes - hard. **1.850.-Pts.**

Cupón de Pedido

Tél: (93)896 3794
Fax: 93.896 3984

Enviar rellenado a:
EDIMESTRE MULTIMEDIA, C/Pep ventura 55 - 08810 Sant Pere de Ribes (BCN)

Sí, de acuerdo con sus garantías dese que me envien:

☐ Referencias de CD-ROM N° ________, ________, ________, ________, ________, ________

☐ Para pedidos contrarrembolso añadir 400.-Pts.

Total pedido: ________ Pts.
Gastos de envío 400 Pts.

☐ Deseo que mi pedido sea tratado con prioridad (Adjunto 200Pts.) ________

☐ El CD-Rom gratuito que deseo recibir es N°____ Total: ________ Pts.

☐ Mi pedido super als 4.00pts. y deseo recibir gratis el programa: ☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3

Adjunto mi pago: ☐ Chèque bancário

☐ /Visa/Mastercard N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| fecha caducidad: |_|_|_|_|

OBLIGATORIO para todos los pedidos que contengan títulos de adultos:
Certifico que tengo 18 años o más. Firma: ________________

Nombre: ______________________ Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________ Telf: ____________

Cod Postal: ____________ Ciudad: ______________________ Prov: ____________

* En caso de reembolso no se devolverá los gastos de envío no serán devueltos. EDIMESTRE se reserva el derecho de cancelar esta oferta sin previo aviso

S.O.S. Selva Virgen

EL FACTOR ECOLOGICO

El pulmón verde del planeta. Ese es el calificativo que los ecologistas, científicos y, en general, todos los amantes de la naturaleza han utilizado para referirse a la selva amazónica. Pero por desgracia, otros hombres han decidido destruirla para sus ambiciosos fines. Tal vez, el joven Adam con la ayuda del Corazón del Bosque, pueda hacer algo para impedirlo.

ESPIRITU DE AVENTURA
TEXTOS DE PANTALLA Y MANUAL EN ESPAÑOL
S.O.S. selva virgen
Una colección de juegos educativos para descubrir y aprender...

El contacto con la naturaleza es una experiencia que, desafortunadamente, conocen poco los niños de la sociedad urbana. Atrapados como estamos en la sociedad de la alta tecnología, Sierra ha lanzado un título que nos acerca al siempre fascinante mundo de las selvas tropicales.

Ambientado en el Amazonas, el juego nos presenta las aventuras de un niño y unos amigos muy particulares (los animales y las tribus indígenas). Intentan derrotar a los malos, que, en este caso, son las compañías de explotación de la madera, ya que están deforestando todo el ecosistema que hasta ese momento permanecía inalterable.

AVENTURA EN LA SELVA

Para los expertos jugadores de las aventuras gráficas de Sierra, ésta les resultará enormemente familiar, pero, a diferencia de otros títulos de la compañía americana, nuestro joven amigo Adam jamás perderá la vida en situaciones complicadas, así que no tendremos que cargar sucesivamente partidas en caso de muerte.

Es lógico, el juego pretende ser lo más atractivo posible ante el público más joven, con una doble misión: entretener y educar.





Pero no obstante, S.O.S. Selva Virgen, puede considerarse un programa adecuado para todos los públicos. Con sus medidas dosis de dificultad, cuenta con enigmas realmente fáciles de pasar y otros que costará un poco más hacerse con ellos. Lógicamente todos tienen una solución, usando un poco la cabeza, pero en algunos casos, la habilidad también será tenida en cuenta.

LA HISTORIA

Todo comienza cuando Adam y su padre deciden viajar a Iquitos (Brasil).



EL "ECORDER"



El juego, como ya hemos comentado, es una mezcla de aventura gráfica y juego educativo, y es que mientras vamos explorando pantallas y hablando con los distintos personajes, tenemos un objeto en nuestro inventario que, al pulsarlo sobre los distintos elementos de la selva, nos permite registrar detalles de la vida de los animales o de su entorno, así como la vida de los pueblos indígenas. Es muy fácil de usar y bastante divertido, y cuenta con una considerable base de datos de los distintos seres de la aventura. Casi se convierte en un elemento imprescindible.











Tienen como fin contactar con los responsables de los pueblos indígenas para enseñarles a explotar de la forma más ecológica posible los recursos de la madre naturaleza. Una vez en el puerto, roban una maleta con material importantísimo para el padre de Adam. Este decide esperar a su padre y, mientras echa un sueñecito, es "secuestrado" por unas nutrias.

Ellas le explican la situación. Realmente todo es más grave de lo que a primera vista parece, pues el Corazón del Bosque, la esencia de la vida, se está muriendo y no deja ninguna semilla que renueve el ciclo vital. Por lo tanto, podría provocar la muerte de todos los animales y plantas.

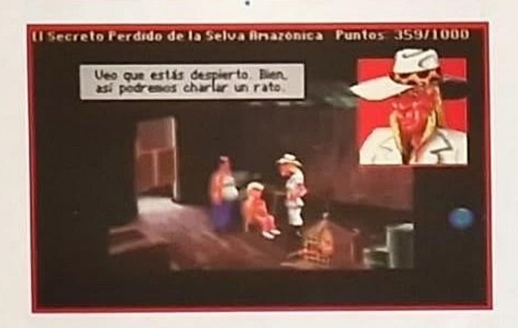
Adam decide encontrar esas semillas, aunque será molestado por los ambiciosos humanos en varias ocasiones. Realmente es en este punto cuando el juego empieza a ponerse prometedor.











LOS PERSONAJES

Al explorar la selva, Adam, el protagonista, conocerá a multitud de seres pidiéndole ayuda. Pero existen algunos que son de una importancia fundamental, como Paquita, una simpática representante de los murciélagos de la fruta, que nos conducirá directamente a la Ciudad Perdida, allí donde se guardan los más preciados tesoros.



Existen otros personajes realmente siniestros, como los trabajadores de la empresa que arrasa la selva. Pero tal vez, todos ellos se pueda reducir a dos grandes grupos: los que andan en el lado de la codicia y la destrucción, y los que buscan el equilibrio ecológico buscando la armonía entre ciencia y naturaleza. ¿En qué bando te encuadras tú?

EL ENTORNO

Y es que los gráficos, sonidos y los demás detalles técnicos del programa sobrepasan la media de notable. Una vez más se nota el trabajo minucioso que ofrece Sierra en cada una de sus creaciones. Y por si fuera poco, Cocktel Educative, su distribuidor en España, ha puesto voz a muchas de las frases que aparecen en el juego. El nivel conseguido es muy profesional y asombra como todo esto cabe en cuatro disquetes. Por supuesto, los manuales y todos los textos están traducidos, con un lenguaje fácil y asequible para los niños. Pero es justo destacar que el juego gustará a todos. Es digamos, un juego concebido para todos los miembros de la familia.

Para conseguir un acercamiento lo más llamativo posible al mundo de la naturaleza se ha elegido una serie de





EL AMBIENTE

Una buena aventura debe tener unos graficos cuidados y un guión que envuelva al usuario en la misma. Lo anterior se denomina *ambiente*, y en el caso del programa en cuestión, se ha conseguido perfectamente. Pues a todo ello se han añadido unos convicentes efectos de sonido y melodías típicamente sudamericanas, que hacen aún más creíble la sensación de encontrarnos en una auténtica selva tropical.



ESPIRITU DE AVENTURA



Bajo este título, Coktel Educative propone lanzar una serie de títulos con un factor común: conocer el mundo que nos rodea, y hacerlo de una forma compresiva y divertida para los más pequeños. Aunque en la carátula del juego se recomienda su uso para los chicos de 10 a 15 años, sería imperdonable que cualquier fanático de las aventuras gráficas se perdiera este programa. Aunque pueda parecer fácil para los más expertos en el arte de las aventuras gráficas, cuenta con el encanto que tienen todos los juegos de Sierra. Suponemos que Coktel lanzará más títulos al mercado bajo esta serie y, si tienen todos la misma calidad que éste, el éxito está asegurado.









personajes, digamos estereotipos, que parezcan más accesibles a los ojos de un occidental. Por ejemplo, el poblado indígena, pese a contar con todos los miembros típicos como puede ser el chamán, los guerreros o el jefe, tiene un cierto aire a la típica plaza de pueblo de cualquier lugar de nuestro país. Esto tiene como objetivo que, sobre todo el niño, pueda comprender la función de cada personaje y su relación lo más armoniosa posible con la naturaleza.

Y claro, al defender el medio ambiente, en ningún momento del juego aparece ninguna escena de violencia entre humanos o contra la madre naturaleza. Y es más, disponemos de una opción que limpia todos los vertidos y basuras que encontremos en una pantalla. No tiene ningún efecto en el desarrollo del juego, pero aumentará nuestra puntuación final y nuestro espíritu ecológico.

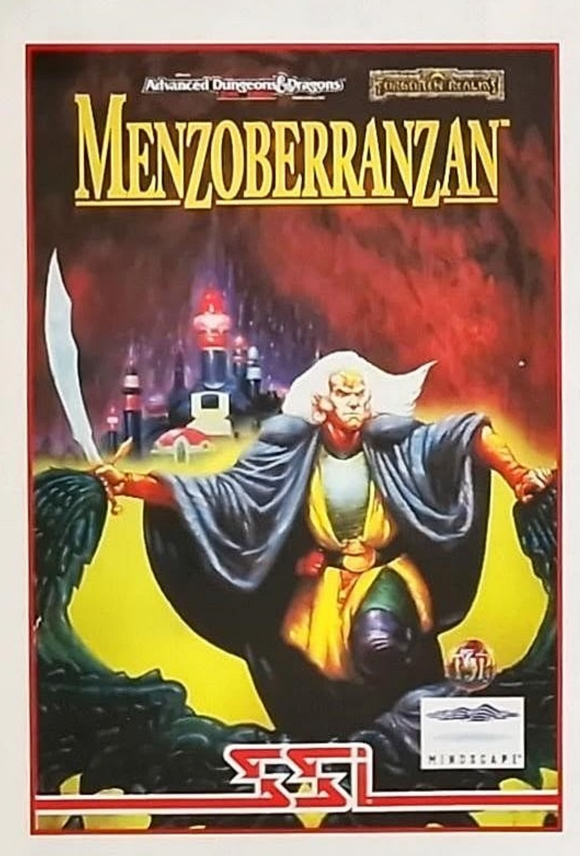
En definitiva, *S.O.S. Selva Virgen* es la prueba de que tecnología y amor a la naturaleza no deben estar reñidos. Es más, nos acerca a ambas. Y lo mejor para el conocimiento y respeto es jugar con ellas.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Menzoberranzan

LA LEYENDA DE LOS DROW



Un nuevo mundo de peligros y misterios, espada y brujería, traiciones y alianzas se abre ante todos nosotros para que podamos realizar otra incursión en el universo más fantástico de todos los tiempos: *Advanced Dungeons & Dragons*.

Dungeons & Dragons fue, por aquel entonces, una rebelación total en el ámbito de la diversión y los pasatiempos que solíamos realizar hasta ese momento.

Pensado en un primer momento como si de un guión de cine se tratara, *Dungeons & Dragons* reunía en un libro todas las reglas, modos de juego, aventuras y demás apartados necesarios para que todos los chavales que estaban acostumbrados a tener que utilizar un juguete, un ordenador o una máquina recreativa para pasárselo bien, empezaran un nuevo estilo de juego en el que solamente había que usar una cosa, que además era gratis: la imaginación.

Esto llamó la atención no sólo a los muchachos que cada vez se volvían más y más incondicionales en esto del rol, sino también a los padres, que, por fin, veían a sus hijos divertirse de una manera sana, educativa y, sobre todo, barata.

La sensación de vernos inmersos en la piel de un poderoso guerrero, un erudito mago o un clérigo fiel a sus creencias, que luchaban contra poderosos brujos o dragones escupefuego, era algo tan tentador, que nadie podía rechazar y precisamente eso era lo que *Dungeons & Dragons* ofrecía a cualquiera que se atreviese a abrir las tapas del libro.



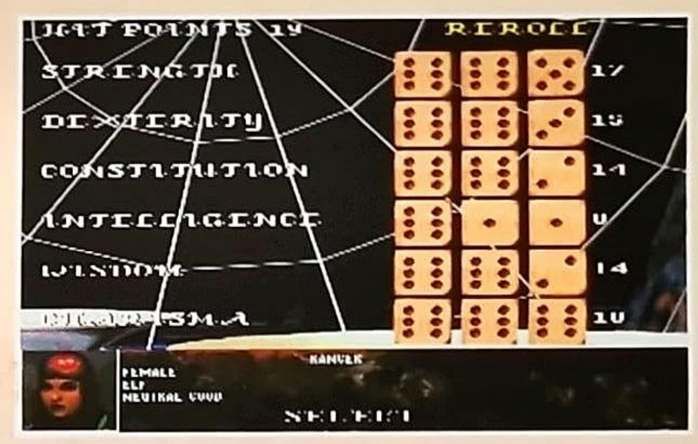






CREACCION DE LOS PERSONAJES





Espectaculares donde las haya, mientras definimos cómo queremos que sean nuestro héroes, podemos disfrutar de una serie de secuencias renderizadas, en las que una poderosa maga, siguiendo las órdenes de la diosa que venera, crea al grupo que va a liberar a la tierra de Menzoberranzan.







Tal fue el éxito y la aceptación que tuvo dicho juego, al que por aquel entonces ya todo el mundo conocía como rol, que la misma compañía que diseñó *Dungeons & Dragons* creó una edición mucho más perfeccionada y ampliada, a la que bautizaron, cómo no, con el nombre de *Advanced Dungeons & Dragons*.

Más adelante, muchas extensiones de este juego comenzaron a aparecer para deleite, sorpresa y alivio de todos aquellos que llevaban mucho tiempo superando aventuras y aumentando a sus personajes hasta niveles insospechados, y que, por supuesto, necesitaban nuevos retos.

Las dos primeras de todas ellas fueron *Forgotten Realms* y *Dark Sun*. La primera aumentaba el número de monstruos y perfeccionaba las reglas un poco más, mientras que la segunda nos transportaba al mundo de Athas, un desierto lleno de peligros, y donde una gota de agua era más preciada que un saco de monedas de platino.



Encuentra a Drizzt, el drow renegado

Como novedad más sobresaliente, *Dark Sun* incluía la posibilidad de que nuestros personajes tuvieran poderes psiónicos, lo cual abría nuevas puertas a la diversión, aparte de más categorías para los jugadores y un mayor número de enemigos y monstruos, adaptados al mundo en cuestión.

Ravenloft, otra de las extensiones, incluía la nota terrorífica al grupo que se estaba creando, ya que zombies, ghouls, vampiros, momias, esqueletos, copias del monstruo de Frankestein y todas las razas de noche que ya conocíamos, y otras más novedosas, eran los monstruos a los que nos íbamos a enfrentar principalmente.

Ahora, y sirviendo de colofón a lo que hasta ahora es el juego de rol más extenso y veterano del mercado, aparece *Menzoberranzan*, o lo que es lo mismo, el mundo de los elfos oscuros, también conocidos como los drow.

EL MUNDO DE LA OSCURIDAD

En *Menzoberranzan* encarnas a un grupo de aguerridos aventureros que, tras salvar a una aldea del voraz ataque de un enorme dragón blanco, proveniente de las montañas del norte, es invitado a un opíparo banquete en la plaza central. Durante toda la noche, disfrutáis de bailes, música, risas y bebida a raudales,







hasta que poco a poco, todos los habitantes de la villa se van retirando a sus aposentos. De repente, algo inesperado ocurre en el granero. Una enorme bola de fuego estalla salvajemente en una de sus paredes, incendiándolo en su totalidad. Una partida de salvajes drow está atacando la aldea y no quieren dejar a nadie vivo. Debéis actuar.

La lucha se hace prácticamente eterna, pues también debéis ocuparos de que el granero no ceda ante las llamas. Pero por fin conseguís alzaros con la victoria. Un rastro de sangre os lleva directamente hacia su dueño, un elfo oscuro herido que ha sido abandonado por sus compañeros. Tras obtener la información necesaria, y sin habéroslo propuesto, os véis inmersos en una peligrosa aventura en la que el objetivo es buscar a la partida de drows que han atacado la villa, y desde ellos, llegar a su reina. Pero claro, no será nada sencillo.



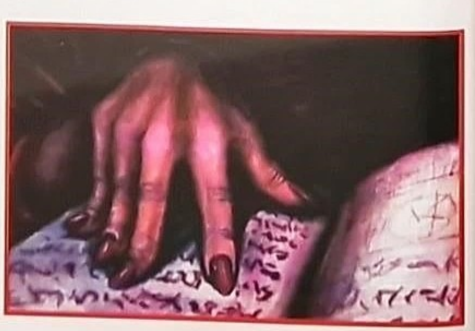
Diseñado como si de una aventura con el juego de mesa se tratara, *Menzoberranzan* nos ofrece un sistema de juego sencillo de manejar y que, a la vez, nos da un elevadísimo número de opciones. El diseño de los gráficos de pantalla, como la manera de moverse por los escenarios, y también el inventario han sido creados de la misma manera que lo fue la primera parte del *Ravenloft*, lo cual sirve de ayuda a todos aquellos que ya hayan disfrutado una aventura de este tipo y que, por supuesto, no sirve de escollo a aquellos que empiecen sus andadas con este programa.

EL INVENTARIO

En todo momento podremos estar al día en lo que a la situación de nuestros personajes se refiere, gracias al inventario, que refleja el estado de nuestro heroico grupo. Hechizos activos, peso autorizado, subidas de nivel, objetos que tiene cada uno y, en definitiva, un largo etcétera de datos que nos pueden servir para identificarnos un poco más con los personajes que controlamos.











CUALIDADES TECNICAS

Ante todo, comentar que a la hora de la programación de *Menzoberranzan* no se han escatimado esfuerzos ni medios técnicos y eso se nota.

Los gráficos, tanto los sprites como los escenarios, han sido realizados en VGA de 256 colores y en alta resolución, lo cual da una calidad próxima a la de SVGA; se ha utilizado una técnica de auto-mapeado, que genera el escenario que vas pisando, de manera que te sea mucho más sencillo moverte por la zona y se han incluído un elevadísimo número de hechizos y monstruos, cogidos directamente del libro *Advanced Dungeons & Dragons*.

El sistema de creación de personajes también ha sido adornado con una serie de secuencias renderizadas, en las que una maga crea el grupo de guerreros. ¿Qué clase de pareja prefieres?¿Una dedicada a lo místico? Entonces selecciona un mago y un clérigo. ¿Confías más en la espada que en la magia? Pues tu mejor elección es un paladín y un guerrero. ¿Te gusta mucho más pasar desapercibido y atacar cuando menos se lo espere el enemigo? Deberás entonces elegir a un ladrón y un guardabosques. El caso es que el número de elecciones y la manera en que quieres dirigir tu aventura es totalmente definible, y no tendrás en ningún momento problemas para avanzar en la aventura a tu gusto.

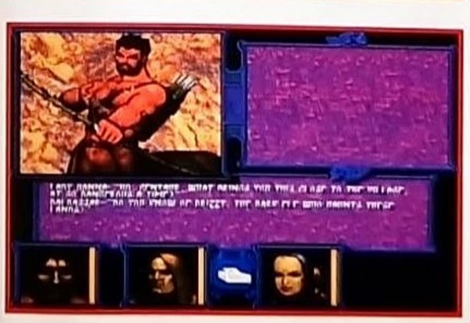
La elección de personajes es decisiva

A modo de curiosidad, y esto solamente dirigido a aquellos que acostumbran a disfrutar de las aventuras de rol con el juego de mesa y en compañía de sus amigos: prueba a crear los personajes, poniéndoles las mismas características en fuerza, destreza y demás, que tienen tus personajes favoritos, además de la raza, la categoría, el alineamiento... y verás de lo que son capaces los héroes que tú manejas normalmente en el mundo de los elfos oscuros.

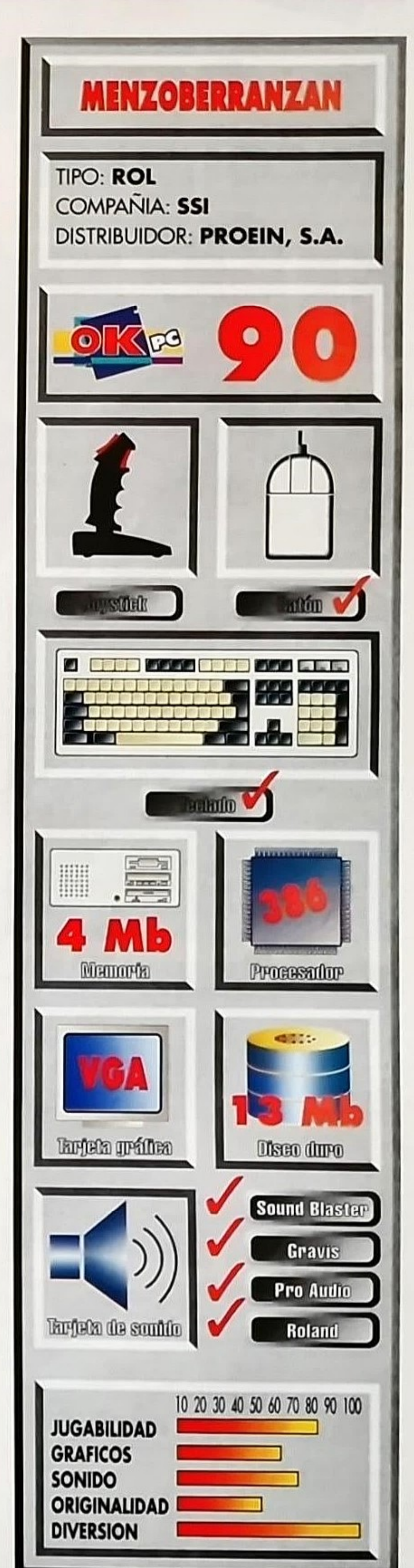
CARLOS F. MATEOS







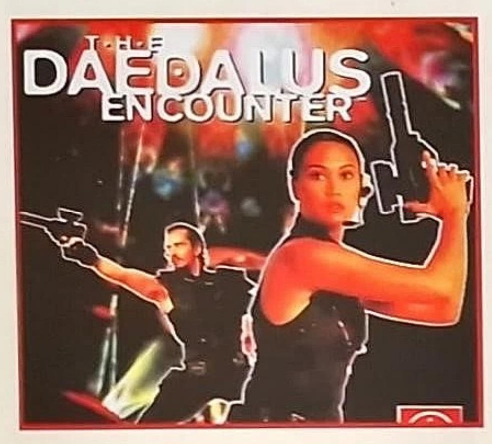




The Deadalus Encounter

UN ROBOT CON CORAZON

Acompaña al simpático robot Casey en un peligroso y alucinante viaje por el interior de una nave alienígena, en la que sus compañeros humanos no paran de meterse en líos, que, como siempre, tendrás que resolver tú.





La aventura comienza unos días antes del final de la primera guerra interestelar. Tres miembros de la fuerza estelar se hallan de patrulla cerca del planeta Phalanx Prime, la teniente Ariel Matheson, tan bella como fría y calculadora, el oficial Zack Smith, famoso por su puntería y gatillo fácil, y Casey O'Bannon, un soldado bombardero de primera clase, al cual encarnas tú.

Durante la misión de rastreo a bordo de la nave Talon sois atacados por un escuadrón de cazas Vakkar, que, surgiendo del hiperespacio, abren fuego sin apenas daros tiempo para reaccionar.

Una rápida acción de Zack, y dos de las naves caen ante el fuego cruzado de los láseres de la nave, pero no queda ninguna opción más. El sistema de navegación principal ha sido dañado muy seriamente y está practicamente inutilizable. La única solución es acceder a las cápsulas de escape. Consigues introducirte en la tuya y sales disparado al espacio exterior, para ver cómo uno de los restos de una nave enemiga se dirige hacia ti. El resto es oscuridad.

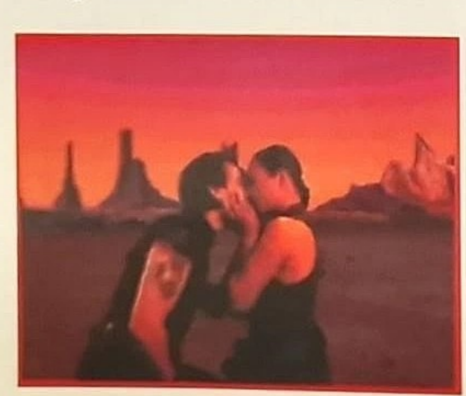
UN NUEVO CUERPO

¿Sigo vivo?, ¿cómo es posible?, ¿y mi cuerpo? Estas son las primeras preguntas que te vienen a la cabeza de entre las mil que tienes preparadas y todas desaparecen al ver a Zack y Ariel, tus antiguos compañeros. Poco a poco te van explicando que han pasado ya dos meses tras la catástrofe de la nave Talon, que la guerra ha terminado y que ellos dos han sido expulsados por robar tu cerebro del laboratorio para instalarlo después en el ordenador de su nueva nave. Ahora, vas a volver a ser tratado como un miembro activo, de nuevo preparado para la acción. Vuestro nuevo destino es desconocido, ya que viajáis como soldados de fortuna, así que, iréis hacia donde os lleven los reactores.

PELICULA INTERACTIVA

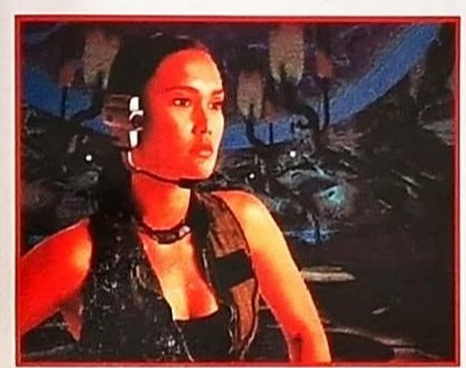
Sí, realmente *The Daedalus Encounter* es eso, una película interactiva, en la que tus acciones y logros harán que el argumento gire hacia un lado o hacia otro.





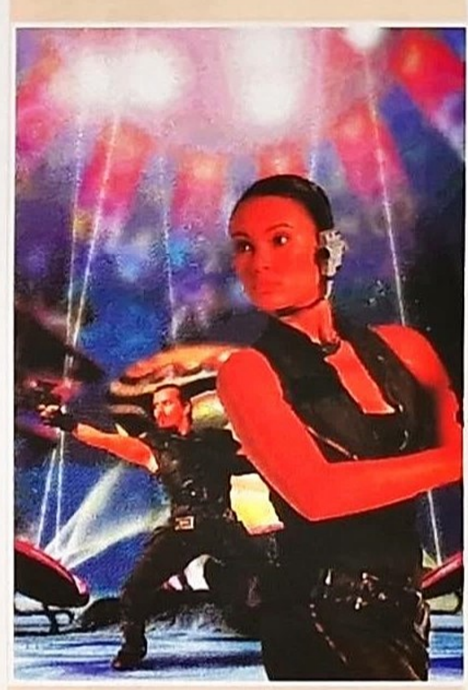








LOS PROTAGONISTAS



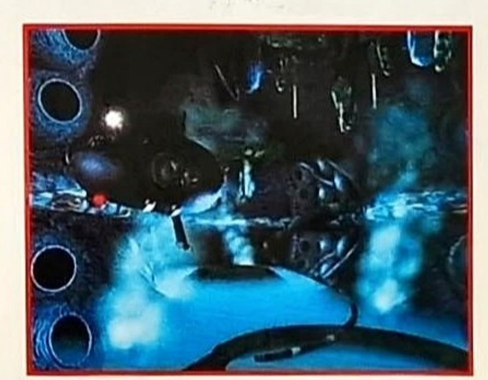
Estos son los dos protagonistas que en todo momento aparecerán en tu pantalla. Seguramente, todos los cinéfilos habrán descubierto y reconocido a Tia Carrere actuando como protagonista. Esta genial actriz ha actuado en películas tan famosas como *Mentiras Arriesgadas*, *Wayne's World* y *Sol Naciente*.

En todo momento disfrutaremos de una acción en primera persona y continuamente desde el interior del robot de defensa que es ahora Casey O'Bannon.

A la izquierda de la pantalla de visión al exterior tendremos todas las acciones posibles que podemos realizar, que además de ser muchas, son complicadas de manejar correctamente:

1. **LASER:** en todo momento se te informará de cuando está activado o desactivado. Esto no lo puedes elegir tú, sino que sucede en determinadas ocasiones.
2. **ANALYSIS:** utilizado para descubrir los entresijos y mecanismos de algún aparato desconocido y así facilitar su uso. Su uso correcto es imprescindible.
3. **DIAGNÓSTICO:** conseguirás información acerca de tu estado actual y del de tus circuitos y conexiones. Repasa cada cierto tiempo esta opción o te encontrarás con más de una sorpresa desagradable.
4. **SÍ/NO:** es la única conexión sonora que puedes tener con el exterior. Gracias a unos altavoces internos, y a un minúsculo digitalizador de voz, puedes decir estos dos sencillos vocablos.
5. **STATUS:** da en todo momento el lugar, temperatura y condiciones del lugar en el que te encuentras.
6. **ARRANQUE:** cuando te encuentras en tu nave, debes activar esta opción para comenzar todo movimiento mecánico en tu nuevo cuerpo y poder empezar a moverte.
7. **DESPLEGAR:** necesario para mandar movimientos al robot, ya que tu mente está instalada en el ordenador central de la nave Artemis.
8. **BRAZO-TENAZA:** utilizado para recoger muestras, manipular objetos o engancharse a algún saliente en caso de necesidad.
9. **FOCO DE LUZ:** no podía ser de otra manera. Sirve para iluminar zonas de excesiva oscuridad.











EL DISEÑO DE LA MAQUINA

Estos son los pasos que se han seguido hasta conseguir el diseño actual de la máquina que controlas en el juego. Como podéis apreciar, el esmero con que se ha tratado gráficamente está fuera de toda duda.



A la hora de interconectar o traducir algún mensaje o mecanismo de la extraña nave en la que te encuentras, vas a utilizar siempre el espectro de visión como lenguaje universal, es decir, los colores que van desde el infrarrojo, hasta el ultravioleta.







Esto nos servirá también para transformar, en algunos casos, signos desconocidos a un idioma cromático que podemos descifrar.

ESPECTACULARIDAD AL MAXIMO

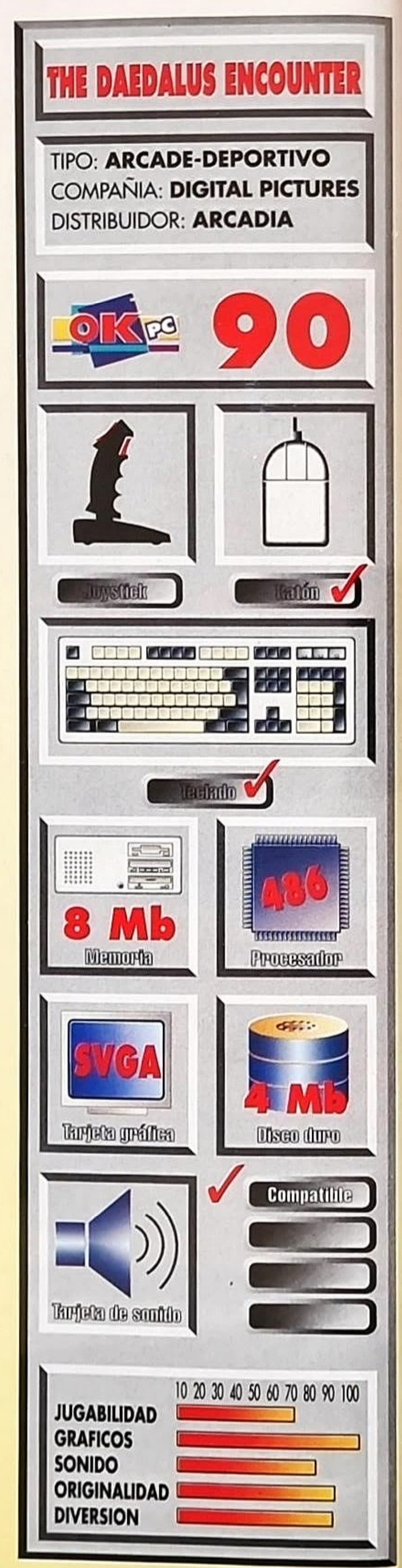
The Daedalus Encounter es eso y más. Cuatro CD-ROM repletos con las imágenes más impresionantes que jamás hayas podido disfrutar en un ordenador, un guión de cine y unos momentos de tensión, que te harán poner los pelos de punta y la carne de gallina, a pesar de que estés en la piel de un robot.

The Daedalus Encounter deberá ser ejecutado bajo entorno Windows y solamente podrá ser así, si tienes la versión 3.1 o superior.

¿Pero esto es un juego o una película? La duda queda en el aire.

CARLOS F. MATEOS

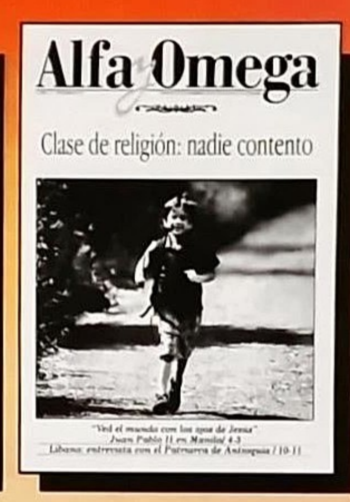












TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño

VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR

SÁBADO

Los mejores reportajes, las noticias, las últimas ofertas... Todas las pistas que debe conocer sobre viajes, hoteles, restaurantes, etc. lo encontrará en nuestro suplemento VIAJES

DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.



Marruecos quiere reducir la pesca española en sus aguas

Cincuenta mil empleos que viven de esos caladeros, en peligro

Pujol condicionó su apoyo a Felipe a que lograse un PSOE estable

■ LA TRANQUILIDAD en el seno del PSOE es la condición que el presidente de la Generalitat, Jordi Pujol, requirió de Felipe González para mantener su apoyo al Gobierno. Esa estabilidad interna de los socialistas pasaba, según Pujol, por que González lograse un pacto con Alfonso Guerra, si-

LA INFORMACIÓN
de Madrid

¡Más periódico!

Knights of Xentar

Inspirado en el argumento de una película de gran éxito en tierra nipona y el de un juego relevante como *Dragon Knight III*, que por desgracia no ha cruzado nuestras fronteras, llega este *Knights of Xentar*, para deleite de todos aquellos que aman el rol, igual que el anime.

TRES CONTRA EL MAL







Hace mucho tiempo, en aquella época en que la espada mantenía una lucha eterna con la brujería y la raza humana se veía en constante peligro debido al ataque incesante de fuerzas de otras dimensiones, una raza de valientes guerreros comenzó a poner las cosas claras a esos monstruos y demonios del averno, los Caballeros del Dragón.

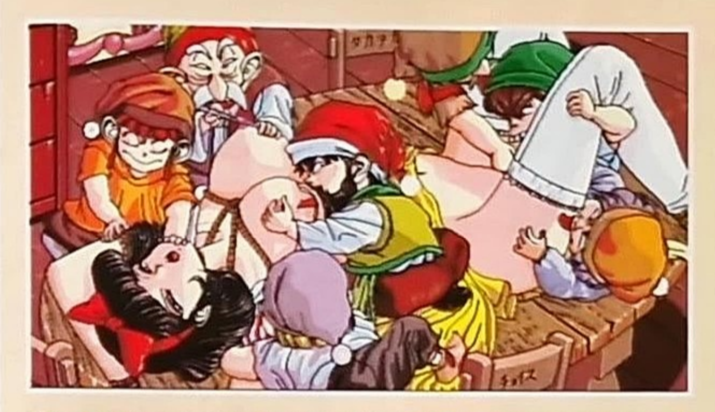
En una de esas ocasiones en que las malvadas hordas quisieron gobernar sobre toda la tierra de Xentar, un valiente caballero, Desmond, se lanzó a la búsqueda de la espada del halcón, la única que podía dañar al jefe de los demonios, y una vez la hubo encontrado, derrotó a la malvada bruja que los controlaba y devolvió la paz a Xentar. ¡Por fin el mal había sido derrotado! Pero, ¿completamente? ¡No! En un sombrío lugar, al que ningún alma de buen corazón se atrevía a llegar, un siniestro personaje con poderes más allá de todo lo imaginable, urdía un plan para conseguir su tan esperada venganza, que tras veinte años desde la primera gran derrota, venía preparando.

Ahora, y tras abrir de nuevo una puerta espacio-dimensional hacia el mundo





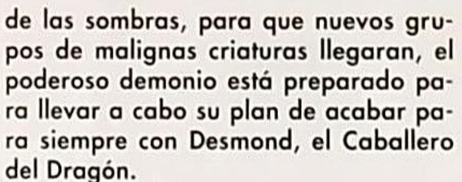
¡VAYA CUENTOS!



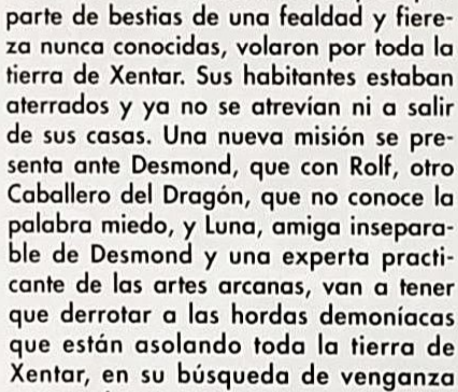


Una sola idea recorre nuestra cabeza mientras vemos estupefactos estas pantallas: ¿por qué nuestros padres no nos contaban de pequeños los cuentos así? La razón es bien sencilla, porque entonces no conseguirían lo que buscaban siempre, que nos durmiéramos.





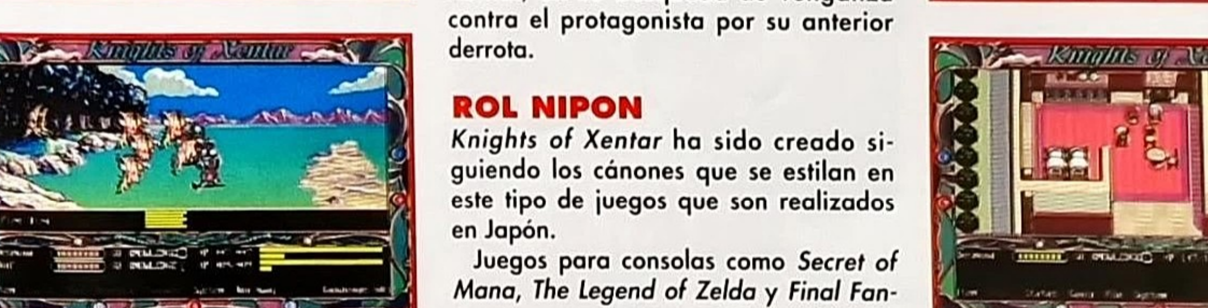
de las sombras, para que nuevos grupos de malignas criaturas llegaran, el poderoso demonio está preparado para llevar a cabo su plan de acabar para siempre con Desmond, el Caballero del Dragón.



Las noticias de nuevos ataques por parte de bestias de una fealdad y fiereza nunca conocidas, volaron por toda la tierra de Xentar. Sus habitantes estaban aterrados y ya no se atrevían ni a salir de sus casas. Una nueva misión se presenta ante Desmond, que con Rolf, otro Caballero del Dragón, que no conoce la palabra miedo, y Luna, amiga inseparable de Desmond y una experta practicante de las artes arcanas, van a tener que derrotar a las hordas demoníacas que están asolando toda la tierra de Xentar, en su búsqueda de venganza contra el protagonista por su anterior derrota.







ROL NIPON

Knights of Xentar ha sido creado siguiendo los cánones que se estilan en este tipo de juegos que son realizados en Japón.

Juegos para consolas como *Secret of Mana, The Legend of Zelda* y *Final Fan-*



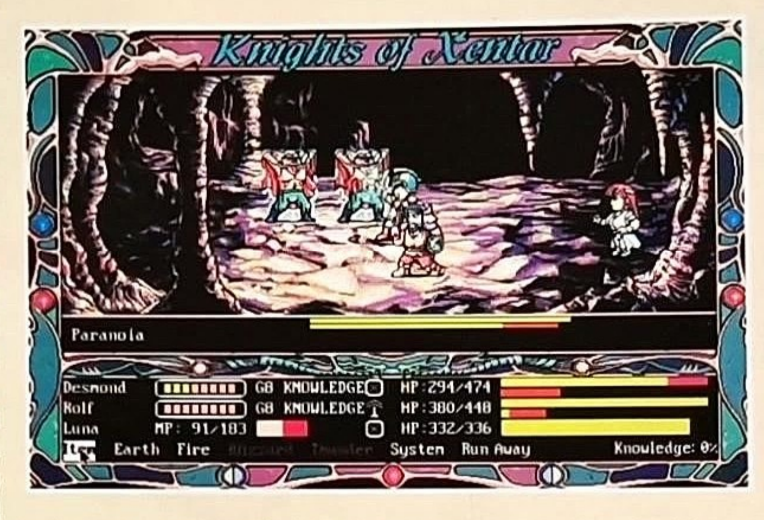








LAS ESCENAS DE LUCHA



Aunque no podemos participar activamente en los movimientos de los protagonistas, sí podemos indicar y definir el estilo de lucha que queremos que lleven en ese momento, es decir, a la defensiva si están cortos de energía, al ataque totalmente si el adversario es más débil, o estudiando los movimientos del contrincante para que cada golpe sea más efectivo.

tasy, por nombrar algunos, siguen los esquemas típicos, es decir, personajes pequeños pero muy detallados, escenas de lucha diferenciadas de las demás, miles de zonas secretas y la posibilidad de entablar conversación con cientos de personas, al igual que el programa que nos ocupa.

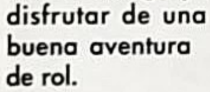
Knights of Xentar nos propone un nuevo estilo de aventura de rol para ordenador, que no sólo nos empuja a un nuevo reto, sino que también cambia totalmente el estilo de programación al que nos tenía acostumbrados Megatech, que, aunque sigue incluyendo sus típicas imágenes subidas de tono, ha variado la forma de juego, con respecto a sus dos anteriores producciones, *Cobra Mission* y *The Robobabes*.

Knights of Xentar es un juego dedicado a todos aquellos que les guste a rabiar el manga y el anime, al igual que disfrutar de una buena aventura de rol.

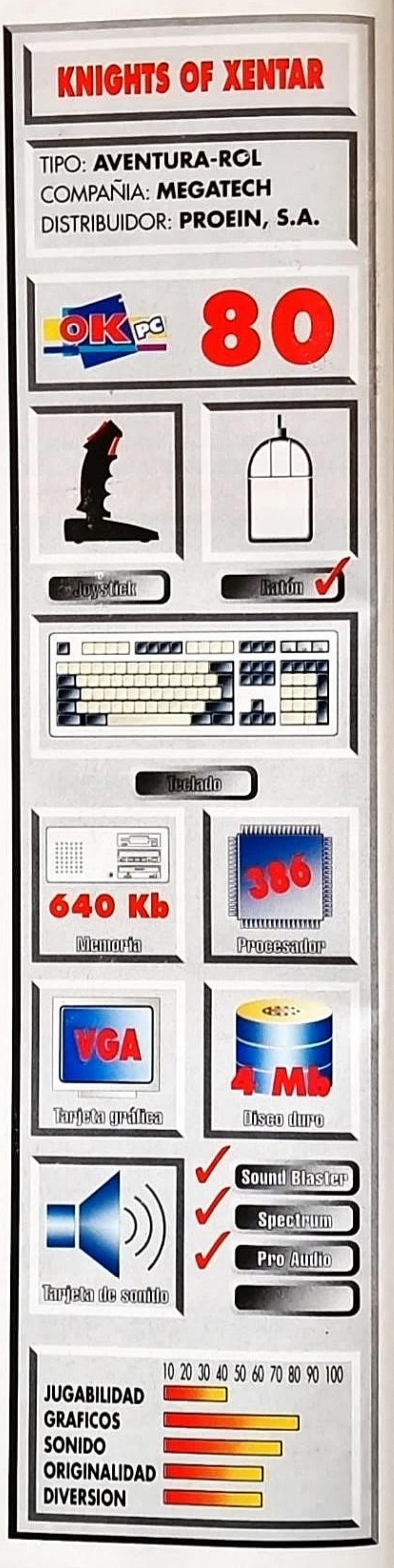




CARLOS
F. MATEOS

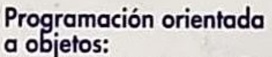








Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.



Programación orientada a objetos:
curso con numerosos ejemplos en ADA y C++.

Foro RPP:
últimas tendencias y noticias del mundo de la programación.

Herramientas de programación:
tratamiento a fondo de utilidades orientadas sobre todo al mundo del C.

Clásicos de la programación:
desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Cobol, Fortran, Pascal o Módula.

Programación multimedia:
aprende a programar las aplicaciones del futuro.

Informática en la empresa:
evolución y últimas tendencias.

dBASE IV/Paradox:
programas de utilidades, sobre todo orientados al mundo Windows.

Visual Basic:
los mejores trucos y rutinas para desarrollar en este entorno.

Prográmate tu ocio:
la sección de juegos. Para que programes divirtiéndote.

Preguntas y respuestas:
resuelve las dudas de programación en el entorno Borland C++.

Conectividad:
programación en Netware y utilidades para las principales redes de telecomunicaciones, mensajería y paquetería.

Programación en OS/2:
tratamos en profundidad este sistema operativo.

Bases de datos profesionales:
desarrollo de aplicaciones con DB2, Informix, Oracle, Ingres...

Clippermaníacos:
desarrollo profesional en Clipper y otros lenguajes de tipo Xbase.

Ensamblador:
trucos en este lenguaje para utilizar desde un lenguaje de alto nivel como C o dBASE.

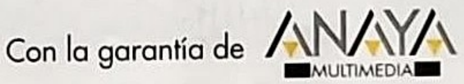
Forum C:
la sección de C/C++.

Programación de dispositivos:
resolución de problemas a la hora de programar drivers para dispositivos específicos.

Otras secciones:
trucos del lector, noticias, problema de examen (participa y gana)

Aquí tienes tu caja de herramientas clave: **RPP**, la **Revista Profesional para Programadores. RPP** es la nueva publicación de **Anaya Multimedia** para analistas, desarrolladores y programadores. Con las mejores y más novedosas técnicas, desarrollos y herramientas de programación. La revista de informática profesional que estabas esperando. No hay otra igual.
Pide tu caja de herramientas clave cada mes en quioscos, librerías y tiendas de informática.

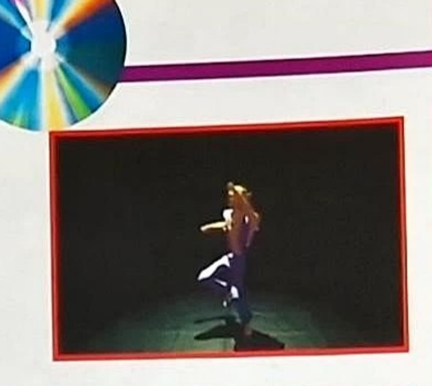


Con la garantía de 

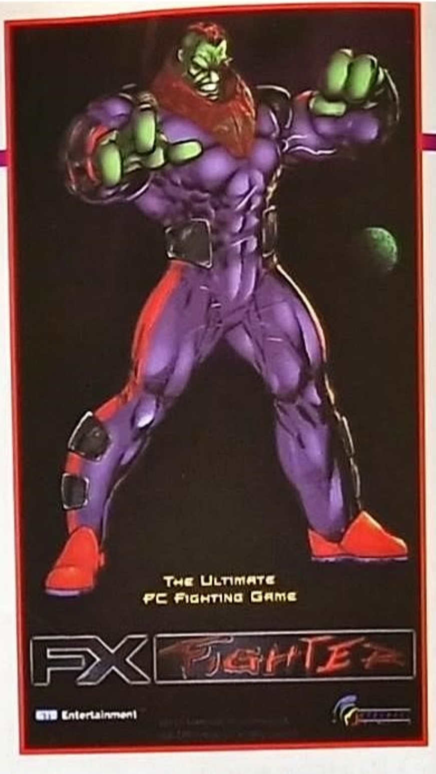


FX Fighter

La batalla por el dominio del Universo ha comenzado. Muchos son los participantes y pocos los que podrán optar a la lucha final que enfrentará al desdichado aspirante y al controlador, que viven en un planeta completamente mecánico.







HUIR NUNCA, RENDIRSE JAMAS

La fiebre de los simuladores de lucha tridimensionales se ha extendido por nuestro país en muy poco tiempo, y con una fuerza imparable. Esto ha provocado dos cosas: la primera, un cambio total de la filosofía en lo que a este tipo de juegos se refiere, y la segunda, un casi obligado adelanto tecnológico, en lo que atañe a la realización de los programas. Hay un refrán que dice "renovarse o morir" y es precisamente lo que los programadores, tanto de máquinas recreativas como de juegos para consolas caseras y ordenadores compatibles, tienen en la cabeza a la hora de dar a luz a sus productos.



La tercera dimensión llega a la lucha

La primera incursión en este tipo de juegos de lucha virtual fue *Virtua Fighters*, que nos sorprendió a todos por la calidad de sus gráficos y las innumerables vistas diferentes, que ofrecían una interactividad completa del combate.

A continuación, y para seguir el éxito, apareció *Virtua Fighters 2*, con una increíble mejora en sus gráficos y en su sonido, que elevaba el realismo hasta cotas insospechadas.

Más tarde, comenzaron a aparecer una serie de competidores, entre los que cabría







LUCHA INTERACTIVA

FX Fighter es el pionero en el mundo de los PC y compatibles en eso de introducir en un simulador de artes marciales, una tercera dimensión, como pudo hacerse en las máquinas recreativas *Virtua Fighters* (1 y 2) y *Tekken*.



destacar *Tekken*, que lo hacía por la originalidad de sus luchadores.

Ahora, y de la mano de Philips, la fiebre de la lucha tridimensional llega a los PC y compatibles, gracias a un impresionante simulador de lucha galáctico, en el que los participantes compiten por el dominio del planeta supremo que les alzará como dueños del Universo en su totalidad.









LUCHA REALISTA

Personajes tan pintorescos como una sirena, proviniente de un mundo cubierto por el agua, hasta un genio, esta vez sin la lámpara, se darán cita en esta competición a vida o muerte. El sistema de juego es idéntico al de otros juegos de este estilo aparecidos con anterioridad, es decir, una serie de combinaciones de movimientos, junto con la pulsación del botón de puño o de patada en el momento preciso hacen que tu personaje propine los golpes más pintorescos o realice las patosidades más increíbles, que provoquen su pronta derrota a manos del enemigo.

Una de las cosas que al principio preocupan es si su excesivo cambio de perspectiva va a molestar a la jugabilidad y al manejo del personaje, y la verdad es que el programa ha sido completamente preparado para activar la vista más propicia a la posición de los dos ju-











gadores, con lo que ese problema puede ser descartado.

Tal vez, una complicación que se nos presente es que, al tener que calcular (debido al tamaño y la complejidad de los gráficos) una interminable lista de operaciones matemáticas en muy poco tiempo, los que dispongáis de un ordenador con un procesador lento, vais a sufrir más de un quiebro en la acción de la pelea, lo que puede restar un poco de jugabilidad, aunque esto más o menos puede ser solucionado si en vez de instalar los dieciocho megas obligatorios de instalación, grabas cuarenta y dos, que aunque es un número elevadísimo de disco duro ocupado, hará que *FX Fighter* te ofrezca las mayores prestaciones posibles.

En definitiva, pocas palabras hacen falta para definir un juego como éste: fantástico, impactante, espectacular, rápido y todos esos calificativos favorables que se te puedan ocurrir, concuerdan con *FX Fighter*, la revolución en los simuladores de lucha para PC.

CARLOS F. MATEOS



Pelea por la conquista de un mundo

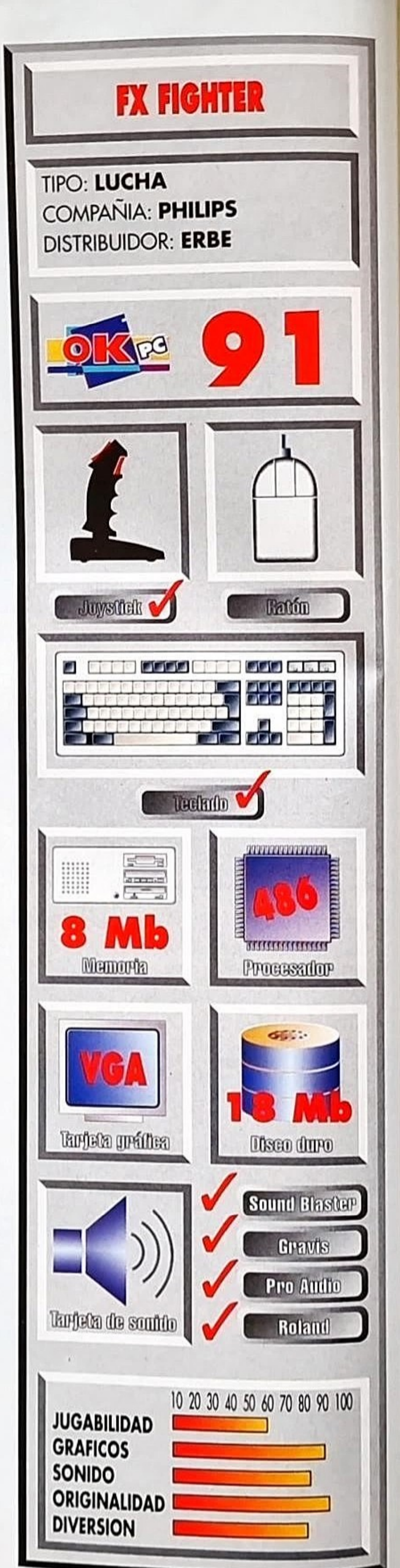
EL GRAN LUCHADOR

Esta es la "facha" del último personaje con el que te vas a tener que enfrentar. La lucha será muy dura y, en el mejor de los casos, desfavorable para ti, pero piensa que si lo consigues, te alzarás con el dominio de su planeta, el más poderoso de la galaxia, y en definitiva, con el reinado del Universo.











¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

☐ **AL CONTADO.** 10.000 Pta.

☐ **APLAZADO.** 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

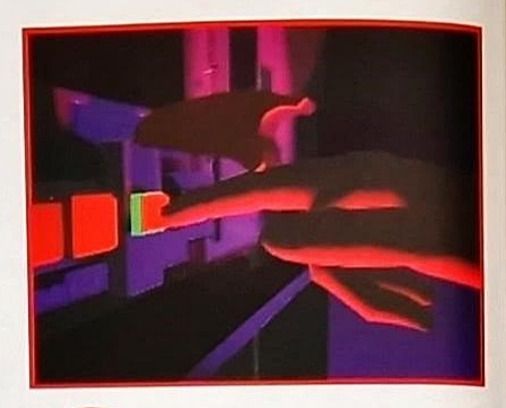
Caduca ______ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

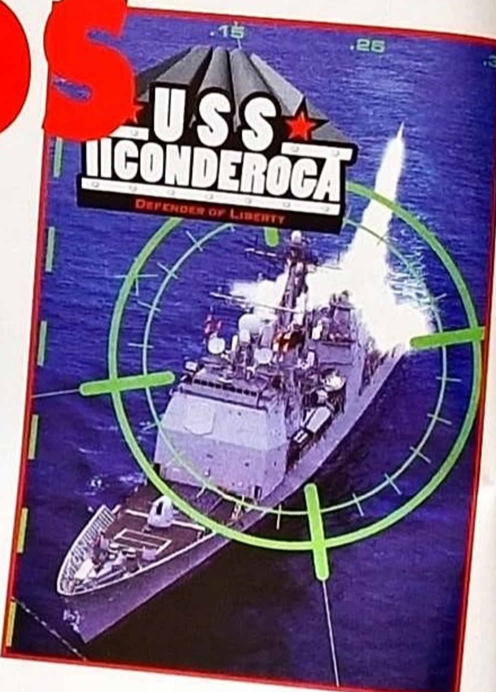
Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

U.S.S. Ticonderoga

Normalmente, los juegos de estrategia o simuladores, como quieras llamarlo, presentan situaciones históricas o futuristas. La realidad no estaba representada hasta ahora. Gracias al último juego de Mindscape es posible tripular uno de los más avanzados cruceros norteamericanos.



CABALLEROS DEL MAR



Un juego que impresiona nada más verlo. Ese es el resumen que podíamos ofrecer de *U.S.S. Ticonderoga*, el último grito en simuladores navales y, por cierto, sumamente original. Por primera vez, podemos manejar a nuestro antojo un crucero lanzamisiles de última generación.

Bueno, lo de manejar a nuestro antojo es un poco exagerado, pues nos encontramos en medio de una guerra y tampoco es cuestión de irse de vacaciones. Concretamente, tenemos tres escenarios bélicos que requerirán toda nuestra atención y habilidades marineras. Pero ya no se trata de comunicar órdenes a los marineros y a los artilleros como en las películas de la Segunda Guerra Mundial.

ORDENADORES EN COMBATE

En los buques de guerra actuales, el capitán es un perfecto conocedor de los sistemas informáticos que son el verdadero corazón de la nave y los responsables del control del armamento.

Mindscape ha simplificado su simulación en nuestros "modestos" equipos para conseguir un juego sorprendetemente rápido para ser estrategia pura y altamente adictivo.

Lo de modestos es un decir, porque necesitaremos un 486 DX a 33 Mhz como mínimo para que funcione el juego, y una buena tarjeta SVGA VESA para los gráficos. Por ejemplo, la escena de presentación mostrando un ataque aéreo por par-



UN CRUCERO DE ALTA TECNOLOGIA

Diseñados principalmente como buques escolta de los grandes portaaviones norteamericanos, los cruceros de la clase Ticonderoga -el nombre de la clase es el mismo que el buque insignia de dicha clase- disponen de una potencia de armamento que raya en lo fantástico. Provistos principalmente de lanzamisiles antiaéreos y antisubmarinos, otra de sus bazas principales es la denominada "guerra electrónica", debido a su importancia como vigilante en todas las gamas de frecuencias de radar y telecomunicaciones. EE.UU. posee varios barcos de este tipo que controlan constantemente los mares de todo el mundo.





TEATRO DE OPERACIONES

Con este curioso nombre, llaman los militares al escenario donde se producen los combates entre los diversos ejercitos. En el juego disponemos de tres "teatros":



- RUSIA: Ambientado en plena guerra fría, narra el enfrontamiento naval entre las dos superpotencias, con una especial importancia en la lucha contra cazabombarderos y submarinos.
- COREA DEL NORTE: Este país dispone de material bélico anticuado, aunque cuenta con un buen número de misiles intercontinentales. *U.S.S. Ticonderoga* debe utilizar todos los recursos que posee en "guerra electrónica".
- IRÁN: Escenario hipotético que supone un agravamiento en el Golfo Pérsico con la república de Irán como líder de un levantamiento contra el mundo occidental. Aprovechando todo el material bélico soviético vendido a bajo precio por la extinta U.R.S.S., Irán lanza una ofensiva contra los países aliados de Occidente. Es la misión más dura y difícil de todas.

te de unos aviones rusos al Ticonderoga es de lo más realista que se ha visto en los compatibles en mucho tiempo.

Mención aparte es el tema del sonido. Los efectos sonoros y las voces digitalizadas son convicentes y bien hechos, pero lo que pone la piel de gallina es la banda sonora que acompaña al juego, ya que las melodías que podemos oír son de lo más sugestivo y están enriquecidas con muchos elementos musicales distintos.

El juego es bastante sencillo de manejar, pero las múltiples opciones que presenta en cada lugar del buque (puente de mando, sala de radar, sala de control de misiles, etc.) llegan a marear, y nunca mejor dicho en un barco. Pero estamos ante un juego de estrategia pura y dura, y los numerosos aficionados que hay en España agradecerán un juego de este tipo donde tenemos oportunidad de manejar una maravilla tecnológica de nuestro tiempo.

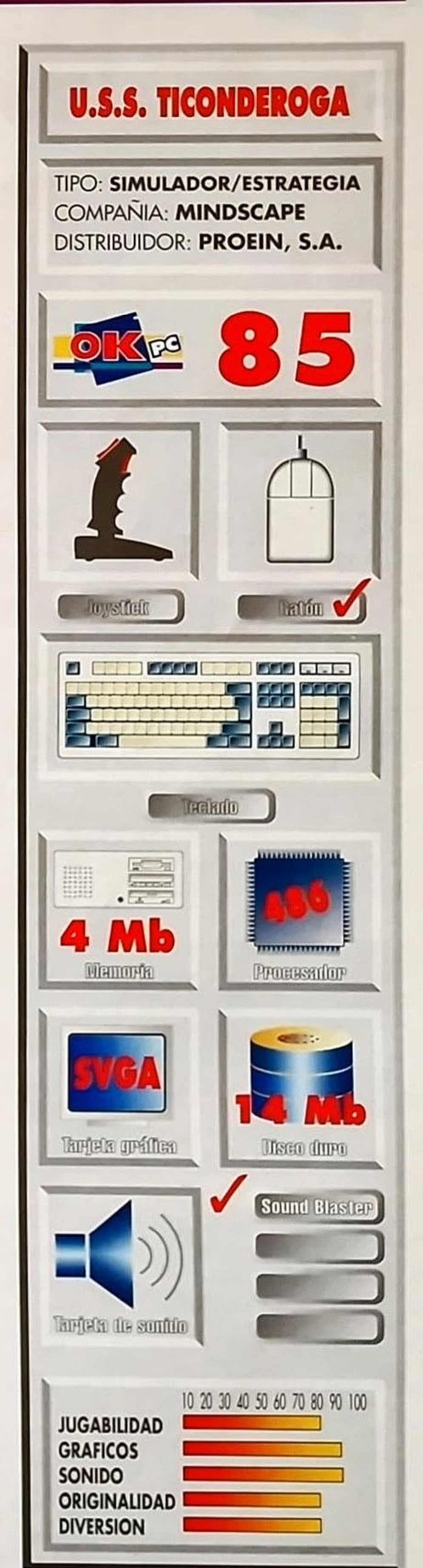
ANGEL FCO. JIMENEZ











Fuzzy's World Minigolf

EL "GOLFERAS" DE LAS ESTRELLAS

Todos los futurólogos, astrólogos, astrónomos, filósofos, deportistas natos con vistas al mañana y, en definitiva, todos aquellos que ven el futuro como algo cercano, creen que el deporte de los siglos venideros va a ser, sin duda, el minigolf.

Todos habréis jugado alguna que otra vez al minigolf. Sí, ese deporte en el que teníamos que desplazarnos por unos campos, lo más ridículos y enrevesados posible, mientras emulábamos a Nick Faldo.

Y también más de una vez os habréis visto imposibilitados a la hora de colar la dichosa pelotita en la puerta de un castillo, en una cañería enrevesada o por aquel puente tan estrecho que es prácticamente infranqueable.

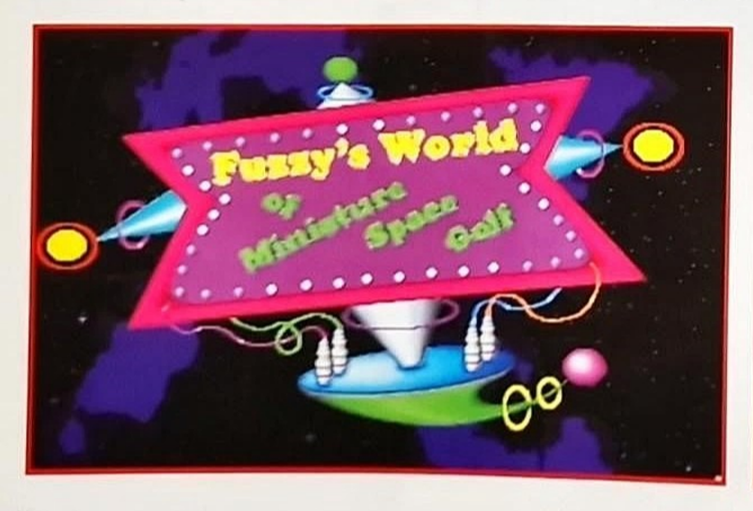
Calcula bien la dirección del golpe

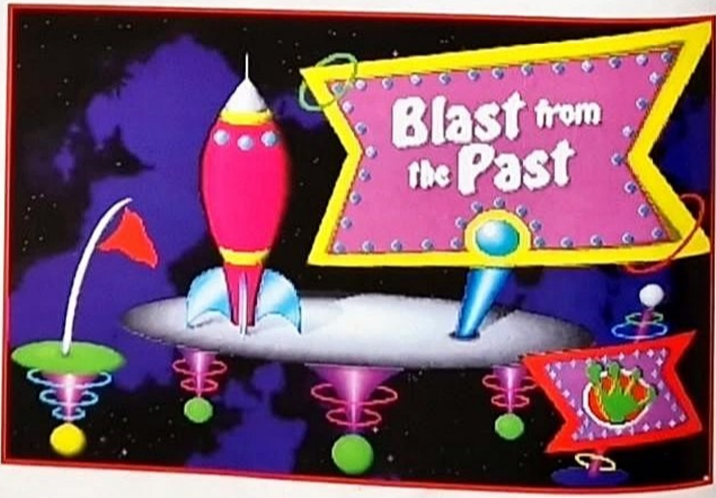
Pues ahora, y gracias a Friendware, que nos trae este producto a nuestras fronteras, vamos a tener la oportunidad de disfrutar del minigolf de dentro de unos siglos, cuando la alta tecnología, y las posibilidades que ahora no tenemos, conviertan a este simple pero divertido deporte, en algo realmente espectacular.

DISPARATE TOTAL

Una de las características principales de *Fuzzy's World Minigolf* es lo dispa-











OBJETOS DISPARATADOS

¿A que no se os había ocurrido nunca que, jugando al minigolf, tuviérais que colar la pelota en un cohete espacial? Pues en *Fuzzy's World Minigolf* no sólo vais a poder hacerlo, sino que será necesario para superar uno de los niveles.



ratado de sus circuitos, ya que han sido diseñados de manera que no sea solamente un solo terreno por hoyo, sino que, gracias a una serie de máquinas que estarán dispuestas en los bordes de los mismos, como cohetes, aspiradoras, teletransportadores e incluso criaturas alienígenas, nuestra pelota va a ser desplazada de una zona a otra donde ya, por fin, estará el hoyo definitivo.

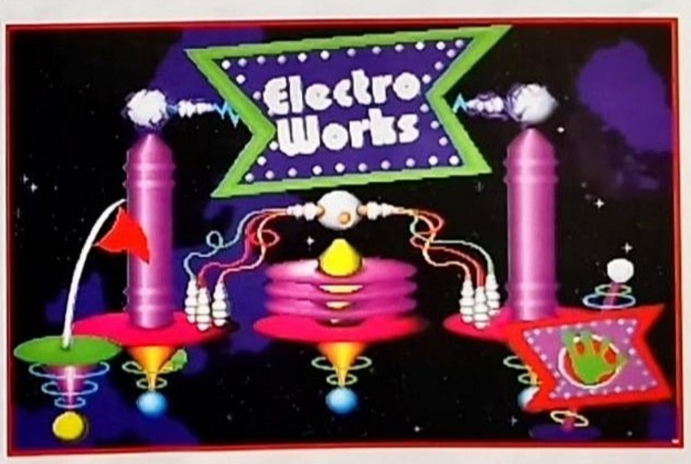
Tienes un número limitado de strokes

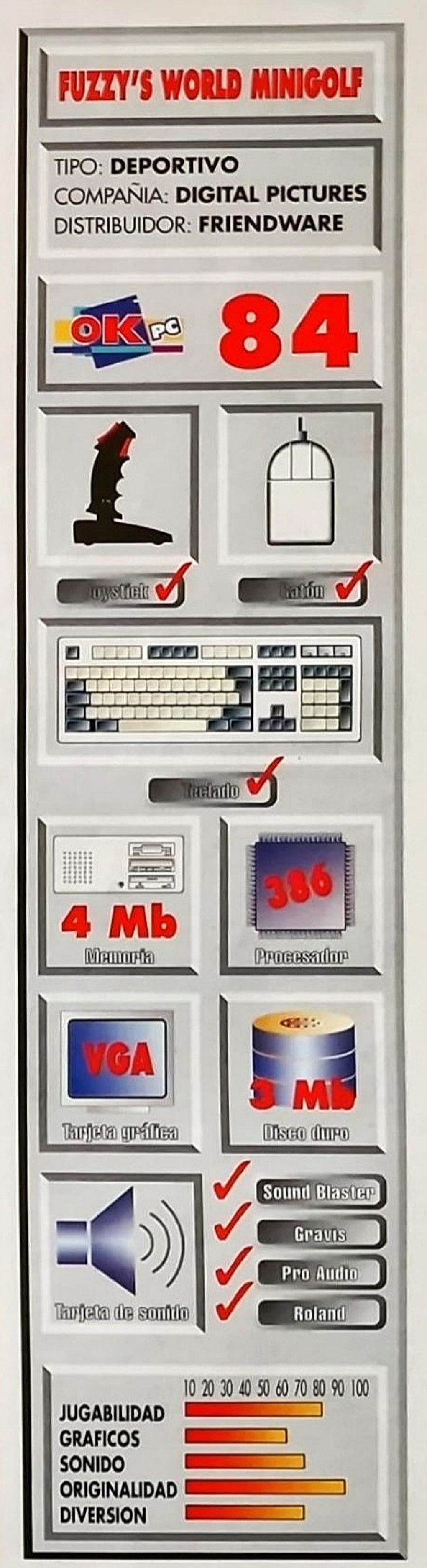
Para realizar cada nivel tenemos un número determinado de golpes, o strokes, con los que tendremos que conseguir llegar al final.

Fuzzy's World Minigolf ha sido creado también con la idea de que sea un juego de reunión familiar o amistosa, ya que hasta cuatro personas pueden reunirse alrededor de la computadora para disputarse una reñida partida.

Este simulador de minigolf de la última generación va a estar disponible en muy poco tiempo. Si te gustan estos deportes tan curiosos como divertidos, ésta es tu oportunidad.

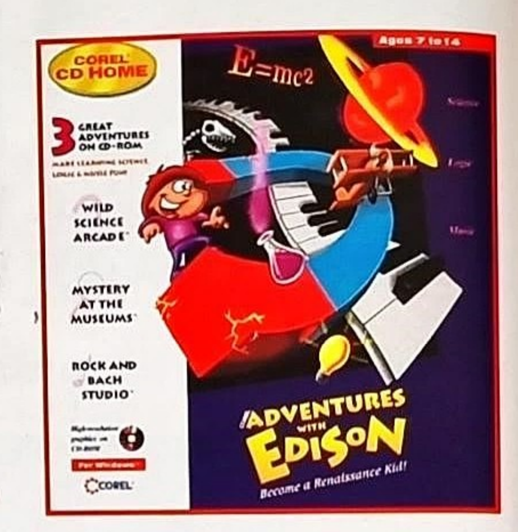
CARLOS F. MATEOS





Adventures with Edison

¡QUE DIVERTIDO, COLEGA!







Los juegos educativos conocen una nueva época de esplendor. Gracias a las posibilidades multimedia de los ordenadores y a su sencillo manejo mediante Windows, a los chicos les resulta más ameno conocer nuevas cosas de nuestro mundo.





Corel, la creadora del popular *Corel Drawn*, tiene una larga experiencia en programas de dibujo y multimedia. Y a la vista de los nuevos mercados, ha creado la serie *Corel CD Home*.

En un primer momento, esta serie va dirigida a los más pequeños de la casa. En un número anterior de tu revista favorita, tuvimos ocasión de comentar *Wild Cards*, un divertido juego de cartas.

Ahora con *Adventures with Edison*, Corel nos presenta a un aprendiz de genio que propone problemas de lógica, creatividad musical o temas científicos.

CRUCE DE CAMINOS

Tras la instalación del programa en Windows, Edison aparecerá en pantalla invitando al jugador a entrar en una de las tres opciones posibles:

- Wild Science Arcade
- Mystery at the Museums
- Rock and Bach Studio

Una vez dentro de cada una de las opciones, se pedirá que introduzcamos nuestro nombre. Un detalle curioso: es posible cambiar el color de la ropa que lleve puesto Edison, a través de un sencillo editor de colores. De esa forma, es más fácil que el niño se identifique con Edison. Posteriormente, debemos decir la

ROCK AND BACH STUDIO



Sin duda, es la parte más creativa del programa. Presenta obras musicales de los compositores más famosos, y muestra todos los instrumentos en una sala de conciertos. Pero aún va más, y es posible crear nuestros propios videos musicales o componer melodías y ritmos. Lo mejor de este *Adventures with Edison*.

edad del jugador, para adaptar el nivel de dificultad.

Concretamente, el juego va dirigido a los chicos de 7 a 14 años, edad en la que empiezan a conocer las ciencias en la escuela.

El manejo del mismo es muy sencillo a través del ratón. Todas las órdenes están escritas en letras grandes y llamativas para su correcto uso, aunque sería muy de agradecer que el juego estuviera traducido al castellano.

Una forma divertida de aprender

Y es que el juego en inglés puede ser un arma de doble filo. Si bien, puede haber gente que lo rechace en un primer momento, algunos padres lo pueden considerar como un aprendizaje al mismo tiempo del inglés, porque al fin y al cabo, se han elegido expresiones sencillas de este idioma. Y al estar escritas y habladas al mismo tiempo, podemos decir que *Adventures with Edison* es una ayuda para los principiantes en inglés, tanto adultos como niños.

En definitiva, animamos a Corel para que siga produciento títulos con tanta calidad como éste, porque es simpático, fácil de manejar e interesante al mismo tiempo. Por fin un programa que, creemos, puede gustar tanto a los padres como a los hijos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

WILD SCIENCE ARCADE



Dedicado al mundo de la física, una de las materias duras a las que tiene que enfrentarse todo alumno, se ha ambientado con varios juegos tipo arcade. Al controlar las bolas por el tablero, se han tenido en cuenta conceptos físicos como la gravedad, el rozamiento y el electromagnetismo. Si el niño quiere ganar la partida, tendrá que conocer las consecuencias de tales efectos y manejarlos correctamente. Es la mejor forma de conocer los conceptos abstractos: jugando.

MYSTERY AT THE MUSEUM

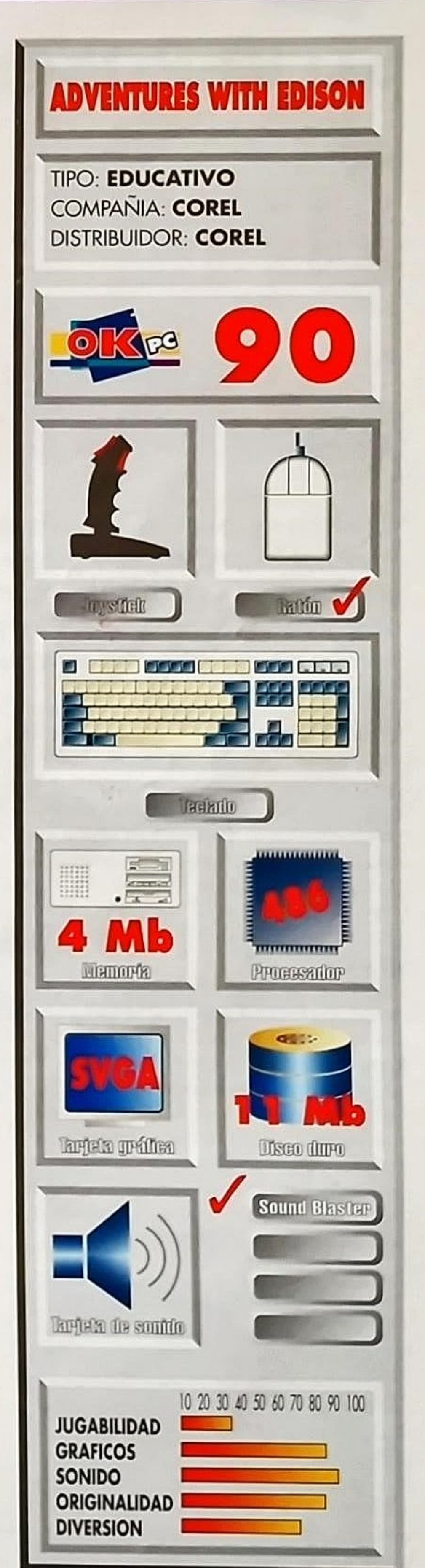


Haciendo un recorrido por los museos y lugares históricos más famosos del mundo, Edison tiene que recoger tres objetos que un detective le ha pedido. Para conseguir tales objetos, debe resolver una serie de juegos de inteligencia tan conocidos como la búsqueda de parejas, lógica de colores, puzzles, etc.









Strip Poker Pro

UNA NOCHE LOCA

La noche de los sábados en estos tiempos de crisis supone una vuelta al hogar. La gente quiere divertirse en casa y para ello utilizan juegos de todos los tipos: mesa, rol, etc. Los más atrevidos se lanzan por el strip-póquer y aquí tenemos su versión en ordenador al más puro estilo multimedia.

Los juegos de póquer son tan viejos como nuestros PC. Ya existían en los tiempos del procesador 8086, y por entonces constituían un secreto bien escondido, pues casi todos tenían connotaciones eróticas, a diferencia de ahora, que coexisten pacíficamente con los juegos "serios". Hay cientos de programas Windows que simulan juegos de cartas.

Pero este tipo de juego evoluciona con los tiempos y ahora, como nos encontramos en medio de la vorágine multimedia, Titus ha decidido poner toda la carne en el asador y nos presenta su nueva creación, basada en este tipo de juegos donde lo primordial no es echar una partida al póquer contra el ordenador, sino quitar lo más rápido posible la ropa a nuestro contricante.

Se atrevido y juega al Poker

ASUNTOS DE NOCHE

Empezamos en una especie de salón donde se encuentra un grupo de amigos. Con el cursor del ratón elegimos la persona con la que queremos jugar. Tras una presentación realizada en Full Motion Video, bastante buena por cierto, empezaremos la partida. No estaremos solos en ningún momento, pues una especie de maestro de ceremonias estará a nuestro lado siempre. El es que lleva a cabo la introducción de *Strip Poker Pro* y el encargado de presentarnos a los protagonistas del juego. Además, nos animará cuando hagamos una buena mano o se reirá a carcajada limpia si nos han pegado una buena paliza.

El desarrollo de juego es muy parecido a sus antecesores. Vamos ganando manos y el contricante, en lugar de de dinero, tendrá que deshacerse de alguna de sus prendas. Realmente, la gran novedad es la inclusión de buenas escenas rodadas en vídeo y su posterior digitali-



IGUALDAD DE CLASES

Si hasta ahora los juegos de póquer para ordenador adolecían de un grave defecto que era el machismo imperante -sólo aparecían chicas-, en *Strip Poker Pro* se ha intentado dar la vuelta a la situación con la contratación como actores de dos musculosos guaperas. Más de una usuaria intentará llegar al final para ver las "sorpresas" que esconden. Todos tenemos derecho a disfrutar de nuestros ordenadores con cualquier tipo de programa y mal empezamos si existe algún tipo de discriminación sexista.



zación. Presentan escenas de desnudos que realmente cortan la respiración. Por supuesto, en la carátula del juego se avisa su uso exclusivo para adultos.



OTROS ASPECTOS

De acuerdo, estamos convencidos que *Strip Poker Pro* es el que mejores escenas y gráficos presenta, pero ¿qué tal juega al póquer? Pues de los cinco contricantes que tenemos, Lucie y Jane son las más "fáciles", pero los dos chicos, Michael y Max son terriblemente buenos, y Nadia constituye una verdadera tigresa con una suerte increíble. En definitiva, se trata de un ajuste de dificultad adaptado a cada tipo de jugador.

En las instrucciones, que vienen traducidas a un correcto castellano, se hacen un pequeño repaso a las reglas del póquer.

Tras algunas partidas y según nuestro talento con las cartas, es posible cogerle el "truco" y aprovechar bien nuestra mano. Pero la suerte también manda y muchas veces nos hará una mala pasada, como perder un póquer de ases ante una escalera de color.

En definitiva, *Strip Poker Pro* es sumamente divertido, contiene escenas dignas de la programación codificada de Canal Plus y su realización es francamente buena. ¿Qué más podemos pedir?

ANGEL FCO. JIMENEZ



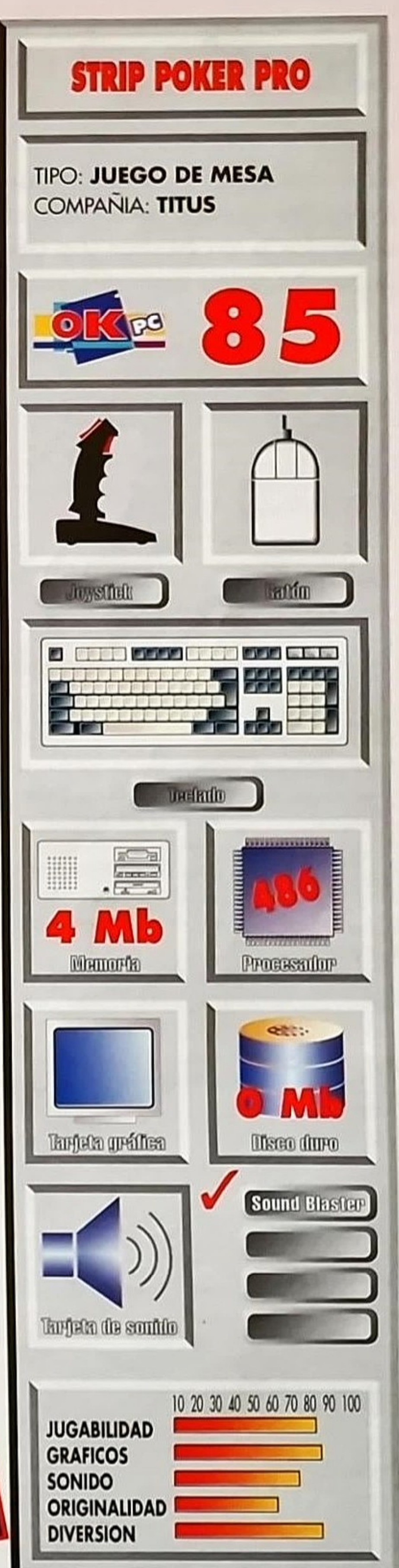








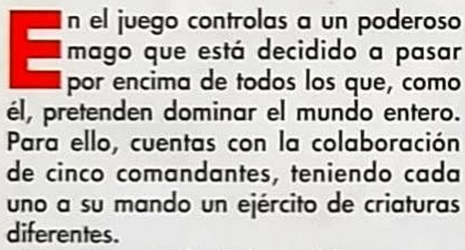




Dominus

Dominus te da la oportunidad de convertirte en el señor de todas las tierras, pero para ello tendrás que aprender a controlar a las bestias y a utilizar sus habilidades en tu provecho, cosa que no siempre será fácil.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS



En el juego controlas a un poderoso mago que está decidido a pasar por encima de todos los que, como él, pretenden dominar el mundo entero. Para ello, cuentas con la colaboración de cinco comandantes, teniendo cada uno a su mando un ejército de criaturas diferentes.

Tu reino está dividido en diferentes comarcas, a las que puedes mandar tercios de tu ejército, es decir, de veinticinco en veinticinco soldados, hasta completar todo el batallón.

Participa en las batallas activamente

Cada comandante reúne las características de su escuadra, es decir, el fantasma tiene a sus órdenes a las criaturas no muertas y a los monstruos del averno, mientras que el cíclope cuenta con el apoyo de los gigantes de las colinas, los demás cíclopes, y la arpía tiene bajo su mando a las gárgolas de piedra, los Wyrm, etc.

Por si esto fuera poco, en tu castillo existe una sala de metamorfosis, en la que puedes mezclar las diferentes razas y así conseguir nuevos tipos de vidas, mucho más fuertes, o aunque un poco más débiles, capaces de volar, utilizar magia, o ser inmunes a un tipo de ataque.









EN LA RETAGUARDIA O AL FRENTE

Esta es otra posibilidad que te ofrece *Dominus* entre las demás que ya hemos comentado y es transportarte a lomos de tu dragón al frente de la batalla, o bien sobrevolar la zona mientras utilizas hechizos para mermar las fuerzas del contrario.

Dominus nos abre las puertas a un nuevo tipo de juegos estratégicos en

los que las posibilidades son infinitas; siete niveles de dificultad, más de treinta tipos diferentes de criaturas y monstruos, noventa y cinco clases de trampas y emboscadas, y hasta cincuenta y cinco hechizos bélicos y defensivos entre los que podrás elegir a tu antojo.

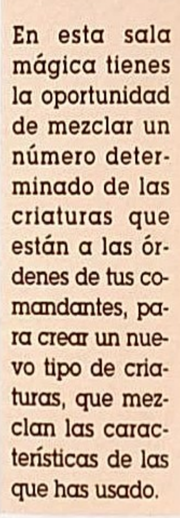
Busca la mezcla de criaturas más efectivas

Tal vez lo mejor de *Dominus* sea su música en formato CD-Audio o ver sus secuencias arcade, por lo bien detallados que están los monstruos. Pero un dato importante a tener en cuenta, y que a los señores de U.S. Gold se les ha escapado, es su facilidad de manejo, pues, incluso con el manual, *Dominus* se hace increíblemente difícil, aunque lo definas con su nivel más sencillo.

Dominus es el típico juego de estrategia medieval, pensado especialmente para los incondicionales del género. Si tú eres de esos, con este programa te lo vas a pasar de lo lindo.

CARLOS F. MATEOS

LAS METAMORFOSIS


En esta sala mágica tienes la oportunidad de mezclar un número determinado de las criaturas que están a las órdenes de tus comandantes, para crear un nuevo tipo de criaturas, que mezclan las características de las que has usado.











DOMINUS

TIPO: **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA: **U.S. GOLD**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

OK PC **71**









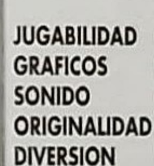










Tactical Manager

ESTRATEGIA DE CAMPO

Ser entrenador de fútbol tiene una doble vertiente. Al mismo tiempo que te alaban, eres odiado a muerte. Tal vez, sea debido a nuestro carácter latino tan temperamental. Los ingleses, que por cierto son los inventores de este genial deporte, consideran que la figura del entrenador es vital para un equipo. Ya es hora de su simulación por ordenador.







MEN OF THE MATCHES
PENALTY PRINCES
SUPER SHOOTERS
CUP SCORING KINGS
SUPER SUBS
HAT TRICK HEROS
RED CARD ROGUES
YELLOW PERILS
CAPPED COUNTS



El campo de la simulación lo abarca todo, desde pilotar los más modernos aviones hasta el gobierno de una pequeña ciudad, un país o un imperio. Luego, la simulación entra de lleno en los deportes, entonces decimos que un programa es del género deportivo si lo que hacemos desde la pantalla del ordenador es "simular" los gestos y las reacciones de un deportista.

En el caso de fútbol hay cientos de juegos relacionados con él.

Por las páginas de OK PC han pasado muchos juegos de fútbol, pero ninguno como *Tactical Manager*, un programa donde se unen las facultades de un entrenador con un gestor financiero.

PERSPECTIVA INGLESA

Nos encontramos ante un juego inglés. No importa su nacionalidad, sino cómo tratan el fútbol. Nos hubiera gustado que se hiciera una adaptación a la española, con equipos de nuestro país, pero nos tenemos que contentar con una breve aparición de los mejores, como el Madrid o el Barcelona, aunque no tengamos control sobre ellos.

Pero en *Tactical Manager* no sólo debemos ser un buen entrenador. A nuestro cargo tenemos la economía del club en lo que se refiere a traspasos, cesiones

MIRAR A LA COMPETENCIA

Cuando nos encontremos en el papel de entrenador, debemos tener un ojo bien puesto en los equipos de la competencia y, sobre todo, en sus jugadores, pues el traspaso, la compra-venta, e incluso los manejos sucios, están a la orden del día y es posible adquirir un excelente jugador por poco dinero. El cuadro de mensajes del menú principal nos servirá de gran ayuda para dicha tarea.







de jugadores, etc. Tenemos que estar también atentos con los cambios que se produzcan en los demás equipos, pues siempre habrá jugadores con calidad esperando una cuantiosa oferta. Nosotros podemos ofrecer la máxima cantidad siempre que las arcas del club respondan a nuestras exigencias, cosa difícil en los primeros momentos, pues la economía no marcha todo lo bien que debiera.

AMPLIAS POSIBILIDADES

Una vez arranquemos el juego, un menú aparecerá con diferentes opciones, desde las distintas copas europeas hasta las contrataciones de jugadores profesionales o el seguimiento jornada a jornada de la propia liga inglesa.

Pero hay muchas más posibilidades, que vienen detalladas exhaustivamente en el manual. Y aquí nos encontramos con la primera "pega" seria, el manejo es confuso y poco intuitivo, obligándonos a leer repetidas veces el manual hasta encontrar los secretillos del juego. Por lo tanto, peca de difícil en el manejo, una seria limitación en los juegos de estrategia, que por sí ya son difíciles.

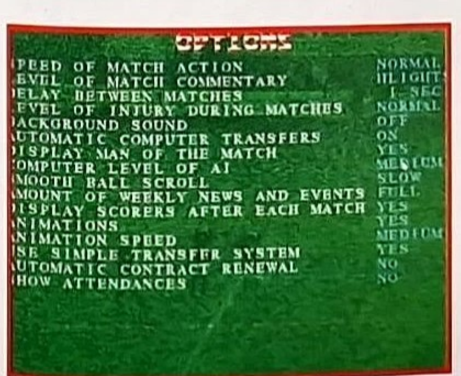
Otros puntos bajos son los gráficos y los escasos efectos de sonido. Se ha considerado a *Tactical Manager* como una inmensa base de datos, descuidando otros aspectos. La versión en formato compacto cuenta con animaciones en vídeo, pero aún así son insuficientes para las posibilidades de dicho soporte.

En fin, *Tactical Manager* gustará a los amantes de la estrategia dura y pura que gusten de los detalles técnicos del fútbol. Si se hubiese mejorado otros aspectos, el juego llegaría a un espectro más amplio del público.

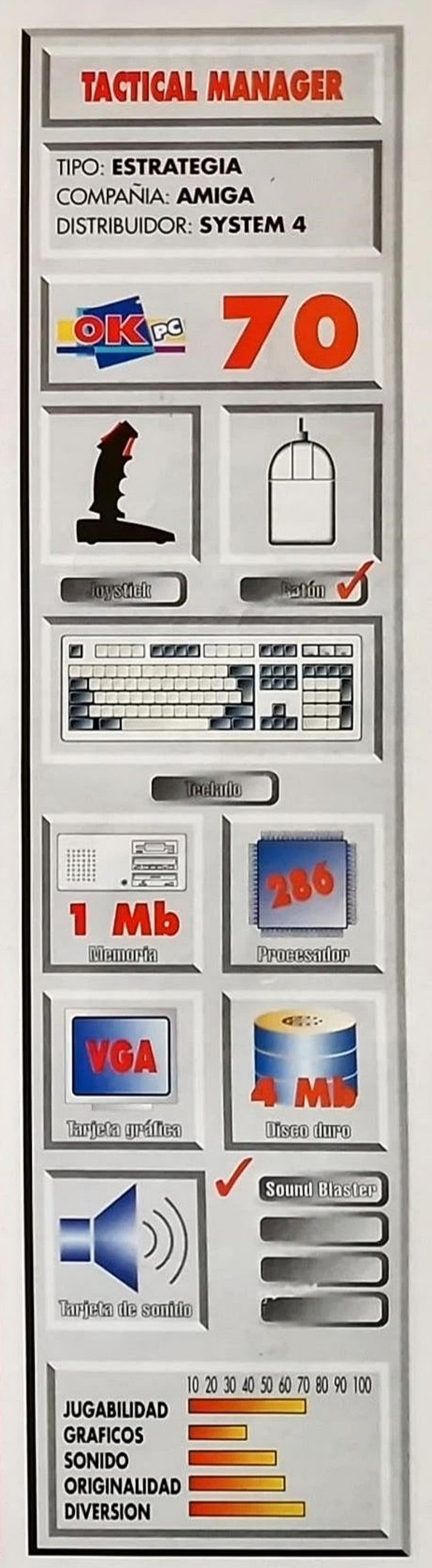
ANGEL FCO. JIMENEZ









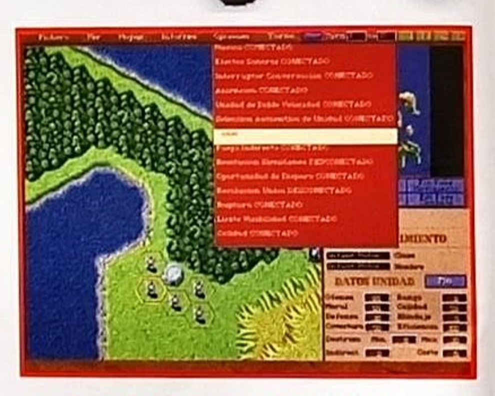


Front Lines

LOS SEÑORES DEL FUTURO

Impressions es una vieja conocida por parte de todos los amantes de la estrategia. Sus juegos han evolucionado a una mayor sencillez para que sean conocidos por el gran público y *Front Lines* parece ser una buena muestra.







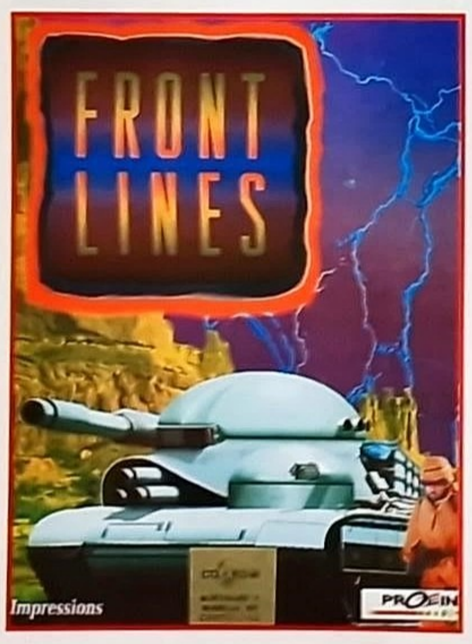
El mundo donde se desarrolla *Front Lines* se muestra más cercano de lo que podía desearse. Tanques de gran tonelaje armados de láser, misiles de gran capacidad de destrucción y otras sutilezas semejantes, son los ingenios que los actuales ingenieros militares están desarrollando en estos precisos momentos.

Los diseños de todas las armas que aparecen en este *wargame* están basadas en prototipos que muy pronto aparecerán en los ejércitos de medio mundo, a excepción, de los tanques flotantes, porque la tecnología que permita tal capacidad todavía no está disponible ni en sueños.

TERRENO DE ACCION

Front Lines tiene como premisa previa la sencillez de manejo: con el ratón es fácil moverse por los menús, que, en un primer momento, pueden dar miedo al principiante, pero en general son todos muy obvios y comprensibles, pues se refieren a la compra de armamento y adiestramiento de soldados. Los menús son claros, siendo rápida la "navegación" entre ellos.

Aunque el juego es una simulación de combate de tanques futuristas, también es posible manejar otro tipo de unidades, por ejemplo, la infantería cobra una gran importancia para el asalto de los carros enemigos, gravemente dañados







JUEGO ENTRE AMIGOS

Una de las mejores oportunidades de disfrutar con *Front Lines* es jugar contra un amigo, bien sea mediante módem o con una conexión directa entre ordenadores. En ese caso, podemos poner a prueba las condiciones tácticas de los coleguitas aficionados a este tipo de juego. No es muy recomendable machacar al inexperto, porque la partida se hace aburrida. El reto consiste en encontrar a alguien mejor que nosotros, porque seguro que existe.





para su destrucción completa. Es necesario limpiar el terreno.

Se desarrolla por turnos, pudiendo jugar contra el ordenador o un amigo a través del módem, lo cual siempre resulta más divertido. A su vez los turnos se dividen en dos grandes apartados:

- Turno de movimiento: Muy necesario para el despliegue de las tropas y seguir una estrategia.
- Turno de ataque: Una vez movidas nuestras piezas, es la hora de disparar. El tablero cambia de color para indicarnos la distancia de tiro hasta la cual puede disparar nuestro tanque.

Normalmente, llega hasta un máximo de siete casillas.

LA LECTURA ES BUENA CONSEJERA

Más arriba se ha comentado que el juego es sencillo de manejar y es cierto, pero, ¿por qué entonces nos encontramos con un completo manual donde se detallan un montón de opciones y estrategias? ¿Dónde está su aparente facilidad? Los dos puntos de vista son compatibles. En *Front Lines* nos encontraremos con un montón de misiones que cumplir, cada una de ellas con un grado de dificultad. Si nunca hemos tocado un *wargame*, deberíamos elegir las misiones o campañas de baja dificultad, donde el manejo se hace sumamente intuitivo. Para los expertos, existen misiones realmente pensadas con mala idea; por lo tanto, una lectura al manual puede ir dando forma a nuevas tácticas de defensa y ataque.

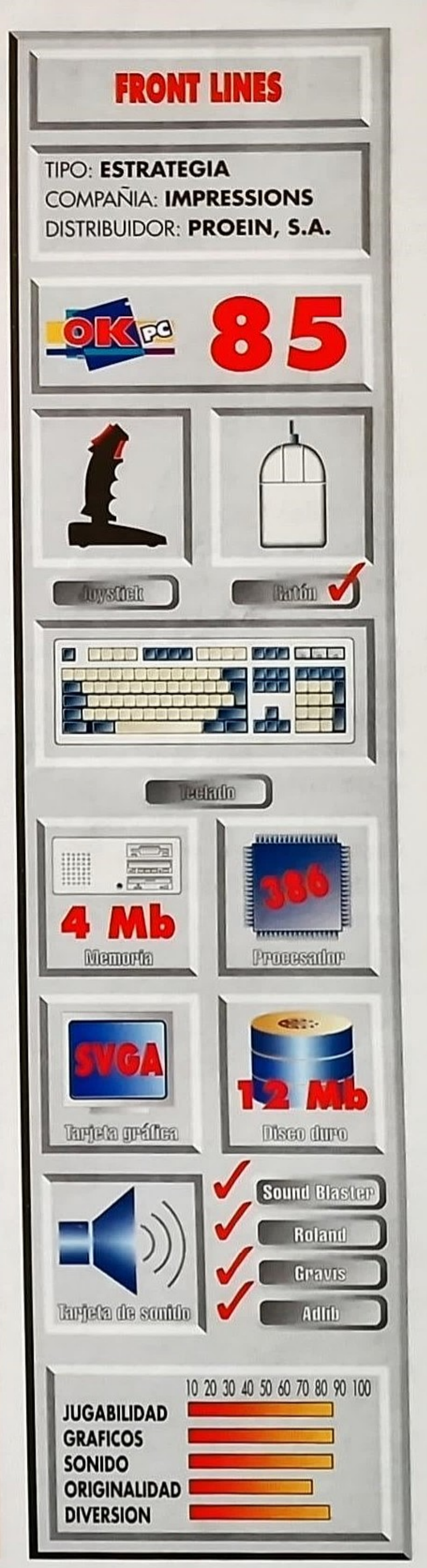
Front Lines es un juego técnicamente impecable, aunque su punto débil sea el sonido, pero es francamente divertido y con unos gráficos SVGA en la versión CD-ROM que son asombrosos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

MARAVILLAS EN VESA



Las posibilidades gráficas de las tarjetas VESA son explotadas al máximo por Impressions para sus creaciones. Las pantallas estáticas son dignas para una colección de pósters de carros de combate y seguro que es una buena idea para hacerlo.



Battledrome

ACCION CIBERNETICA



Las miles de personas que llenan el estadio rugen de pasión al ver como los pilotos de Herculanos aparecen en el centro de la arena, dispuestos a dar todo de sí mismos con tal de ofrecer el mejor espectáculo posible y, por supuesto, para llevarse el fantástico premio en metálico. ¿Te apetece convertirte en uno de esos aguerridos luchadores y retar a otros que, como tú, quieren ser los ganadores?





Sierra vuelve a introducirse en el campo de los simuladores de Hercs; primero fue con *Earthsiege*, que nos introducía en un peligroso mundo en guerra en el que tenías que controlar a un ejército de estas máquinas y derrotar al enemigo para conseguir cada vez mejor tecnología y, en consecuencia, Hercs más poderosos. Esta vez, *Battledrome* es un juego que, teniendo una dosis mucho menor de estrategia, se centra mucho más en la habilidad que tengas a la hora de controlar tu máquina de combate, mientras luchas con un adversario.

El sistema de juego que sigue *Battledrome* es realmente sencillo, careciendo casi en su totalidad de un argumento.

RETANDO AL CONTRARIO

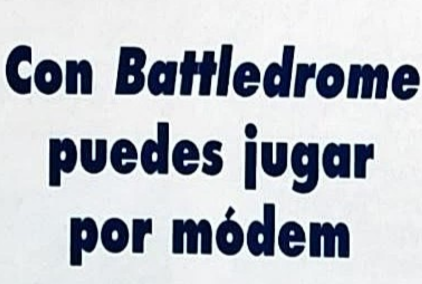
Te has apuntado, al igual que muchas personas más, en el campeonato universal de lucha de Herculanos. En estos momentos, te encuentras engrasando las articulaciones de tu Herc y dejándolo brillante para el primer enfrentamiento. La manera de conseguir dichas peleas en retando a los demás jugadores. Tú, como principiante, deberás arriesgarte a retar a las otras personas, pues, como novato, no representas ningún obstáculo para los otros y debes demostrarles que están equivocados y que tienes posibilidades de convertirte en el mejor de todos ellos.

Con *Battledrome* puedes jugar por módem

El juego ha sido realizado con una técnica gráfica de poligonización, que, aunque no ofrece un gran detalle en lo que a los robots se refiere, sí da una velocidad de acción y una fluidez de movimiento pocas veces vista.

El manejo es sencillísimo, en relación a los demás juegos de este tipo, en los que necesitas aprenderte de memoria al menos veinte teclas, si quieres sobrevivir un tiempo respetable.

Battledrome, además, te da la posibilidad de jugar vía módem contra un compañero tuyo, con lo que la diversión aumenta hasta cotas insospecha-







das, pues la posibilidad de mejorar tu Herc, gracias a haber luchado contra la máquina y haber vencido, y posteriormente sorprender a tu compañero de módem con un robot mucho más superior al suyo es algo que merece ser vivido.

En definitiva, *Battledrome*, a pesar de ser un juego que destaca por su sencillez, también lo hace por su rapidez de acción y jugabilidad. Si eres un fanático del módem y estás todo el día enganchado a la línea, ésta es tu oportunidad de luchar con un amigo, a bordo de un poderoso Herc.

CARLOS F. MATEOS







LA COMPRA DE UN HERC

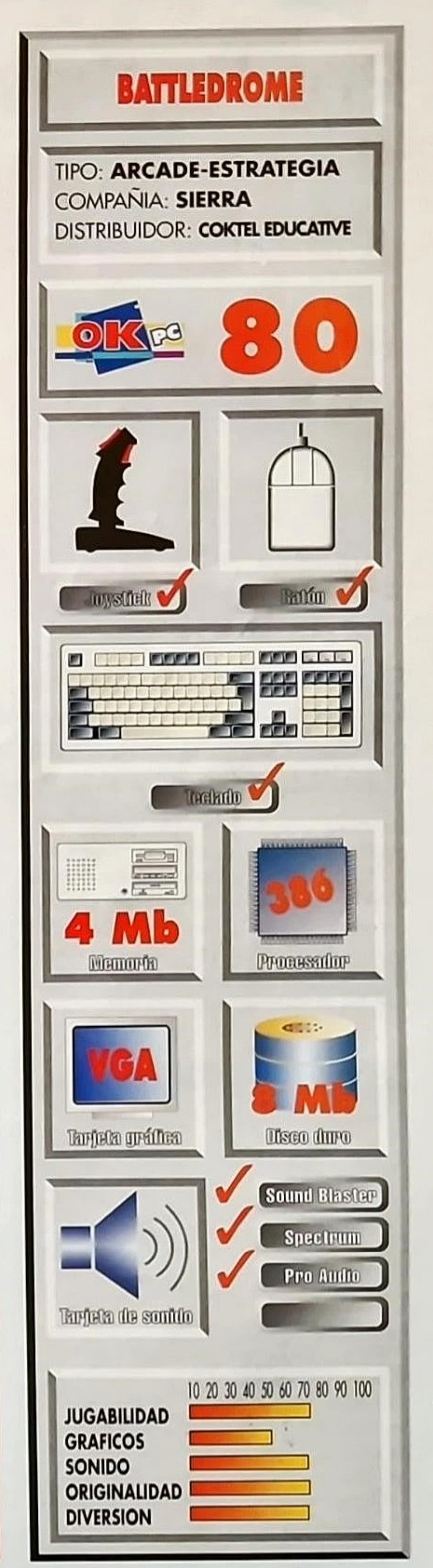
Una vez que hayas reunido suficiente dinero y fama, podrás adquirir un nuevo Herc para tu almacén, mucho más poderoso, rápido o resistente. La opción es tuya.

Conviene tener un Herc para cada ocasión, es decir, que cada uno reúna unas características que el otro no tenga. Por ejemplo, si tienes ya en tu poder un Herc muy ágil y que se mueve por la pantalla a gran velocidad, pero que resiste pocos impactos, tendrás que comprarte otro más pesado y con gran cantidad de armamento.



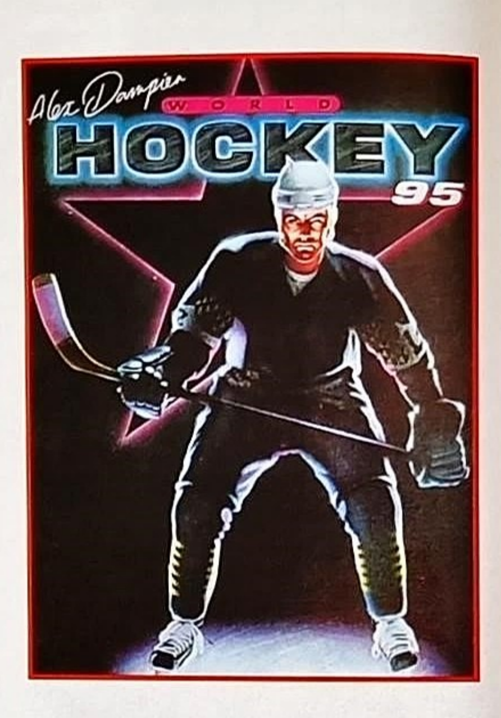






Pro Hockey 95

HIELO, SUDOR Y SANGRE



Si existe un deporte sobre hielo que goce de una gran aceptación en los Estados Unidos es, sin lugar a dudas, el hockey sobre hielo. Ahora, y de la mano de Proein, S.A., y para todos aquellos que gustarían de echarse un partido sobre sus patines, pero que no tienen tiempo, ni posibilidades, aquí está *Pro Hockey 95*.

Este éxito tan arrollador que tiene por tierras americanas es debido a varios factores que hay que tener en cuenta. El primero es que la acción durante cada uno de los partidos es continua, debido a la rapidez con la que se desarrollan las jugadas. Segundo, a la tensión y los nervios que se desarrollan durante el encuentro que provocan en muchos de los casos peleas entre los jugadores, en las que incluso se mete el público y los entrenadores. Esto quiere decir que un partido de hockey sobre hielo es, entre otras cosas, una manera, no tan sana, de descargar adrenalina.

Pro Hockey 95 recrea fielmente todo lo que puede ofrecer un partido de la N.H.L., o, para que todos los entiendan, la liga nacional americana de hockey, desde las reglas del deporte, seguidas al cien por cien, hasta el ambiente, la rapidez de acción, etc.









CALIDAD A GOLPE DE STICK

Con la intención de conseguir uno de los mejores simuladores deportivos, con el hockey sobre hielo como estrella, los programadores han procurado incluir en el programa multitud de cosas buenas que merece la pena resaltar:

1. Existe una completa base de datos con más de tres mil doscientos jugadores entre los que podremos elegir, cada uno con sus estadísticas y puntos fuertes.

2. Treinta y cinco equipos disponibles, que se dividen en veintisiete internacionales y ocho que puedes editar y personalizar a tu gusto.

3. Secuencias de vídeo a pantalla completa, en las que Bob Connor, uno de los comentaristas deportivos norteamerica-

VIDEO A PANTALLA COMPLETA

Los programadores de *Pro Hockey 95* han utilizado una técnica gráfica capaz de ofrecer vídeo a pantalla completa, cosa que hasta ahora no estaba muy visto en los juegos que hasta ahora podíamos ver. Como apreciaréis fácilmente, la calidad está fuera de toda duda.







nos, nos dará la introducción al partido.

4. La posibilidad de personalizar las reglas del encuentro, para que jugar sea mucho más fácil y ameno, dependiendo del tipo de encuentro que quieras realizar, es decir, utilizando todas las reglas, o sin ningún tipo de reglas, excepto la más importante, machacar al contrario antes de meter gol.

5. Posibilidad de que se produzcan peleas en el terreno, entre dos jugadores, por una entrada demasiado brusca.

6. Selección de los mejores momentos del partido, realizada por el ordenador o por el mismo jugador.

7. Hasta ocho jugadores pueden disputar una copa o una liga entre ellos, cada uno con un equipo, con lo que pasar una tarde divertida con tus amigos será la mar de fácil.

Creemos que siete razones como éstas son más que suficientes para proclamar a *Pro Hockey 95* como uno de los mejores y más completos simuladores deportivos del momento.

DIFICULTAD Y DIVERSION

¿A qué se debe este título? La respuesta es bien simple. Los programadores no han sabido ajustar demasiado bien la dificultad del juego. Esto, entre otras cosas, provoca que los jugadores menos persistentes dejen por imposible la labor de meter un gol, que por otra parte es imposible si no es realizando un jugada de maestro. Aunque esto pueda bajar unos cuantos enteros el parámetro de diversión, cosa lógica por otra parte, el baremo sigue estando lo suficientemente alto como para que no se lleve un insuficiente.

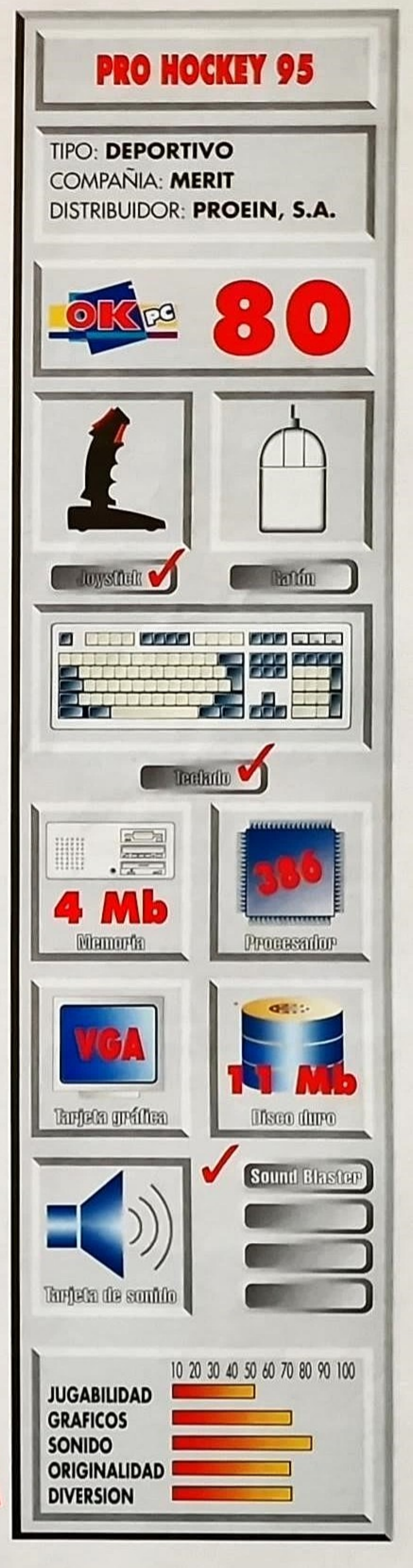
Más de 3.200 jugadores entre los que elegir

Los gráficos, sin embargo, no tienen nada rechazable. Al contrario, ya que han sido realizados con un tamaño mucho mayor al que estábamos acostumbrados en este tipo de programas.

Un bien es la nota que se merece este *Pro Hockey 95*, nota que muchos otros juegos no consiguen ni por asomo.

CARLOS F. MATEOS





Virtua Chess

NUEVO COLOR AL AJEDREZ



Aunque el ajedrez tenga ya unos cuantos siglos de antigüedad, sigue de plena moda y actualidad. Además, es el juego que más se adapta a los ordenadores, debido a la gran cantidad de jugadas y partidas que éstos pueden memorizar. Virtua Chess aporta todo esto y muchas más posibilidades.

El estilo de *Virtua Chess* es totalmente innovador en el mundo del ajedrez por ordenador. Donde se nota un mayor cambio es en el aspecto gráfico, dado el soporte CD-ROM del juego, pues disponemos de movimientos y rotaciones del tablero y las piezas, de las que hasta ahora carecía cualquier programa de ajedrez.

EXQUISITEZ VISUAL

Pero vayamos por partes. Lo primero que hay que agradecer a Titus es la inclusión de la tecnología Plug & Play. Por lo tanto, debemos de olvidarnos de configuraciones, volvernos locos con las interrupciones de nuestra Sound Blaster o con los propios gestores de memoria. Si el juego no corre, es que algo grave le ocurre a nuestro ordenador, o es que no tenemos instalados correctamente los drivers del ratón o la SVGA.

Los gráficos en 3D son extraordinarios

En el tema de los gráficos es donde *Virtua Chess* rompe con todos sus antecesores. Entre sus principales características cabe detallar:

- Varias resoluciones en VGA y SVGA. La máxima conseguida es 1024 x 768, obteniendo una calidad alucinante, pero no todas las tarjetas gráficas SVGA admiten tal resolución de una forma aceptable.
- Representación de piezas y tableros. Es posible visualizar la partida desde varias perspectivas.
- Movimiento del tablero en tres dimensiones. Permite viajar alrededor del tablero, obteniendo un efecto espectacular.

Dejando a un lado los gráficos, que, insistimos, son realmente buenos, echamos de menos una mayor variedad de sonidos y melodías, aunque el tema del juego no incite a ello, debido a la tranquilidad que domina las partidas de ajedrez.

CUESTION DE CONTROL

Otro aspecto muy importante de *Virtua Chess* es su facilidad de manejo, debido al uso exclusivo del ratón para introducir las jugadas, como el despliegue de los numerosos menús que existen en el juego. Estos menús se refieren tanto a la propia gestión del programa (cargar, salvar partidas, etc.) como a los aspectos de la representación gráfica, tipo de partida a jugar, etc. Un sobresaliente en este apartado.





LA FASCINACION DE LA IMAGEN



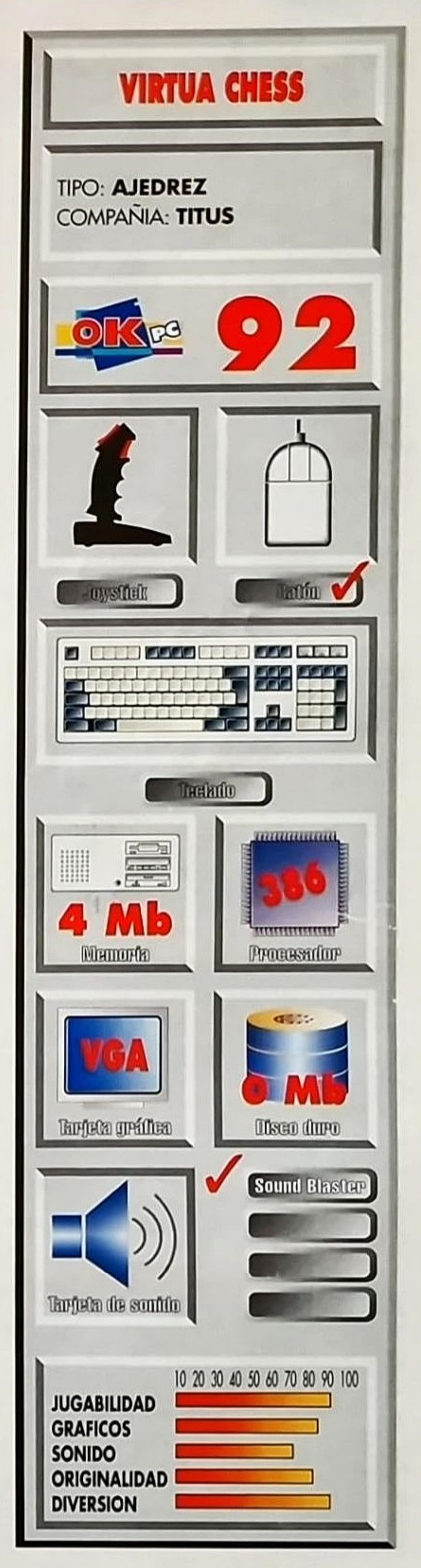
Utilizar el entorno multimedia para el ajedrez supone realizar innovaciones, que es posible desagraden a los más puristas. Conozco gente que odia los programas de ajedrez, porque piensan que una máquina nunca puede ser superior a un humano, y más cuando se rumorea que a finales de este siglo, un programa de ordenador, será capaz de derrotar habitualmente a los grandes maestros. Hasta entonces, y esperando el desarrollo pleno de la Inteligencia Artificial, podemos disfrutar de las maravillas visuales que son capaces de generar nuestros ordenadores, porque todo es cuestión de compaginar gustos.











Y ahora la reflexión que podría hacerse un buen aficionado al ajedrez sería la típica de que el juego tiene buenos gráficos y perfectamente programado, pero ¿qué tal juega? Pues la respuesta puede ser que excelente. Se ha medido muy adecuadamente su dosis de dificultad, y en los niveles máximos su juego se hace muy duro, es decir, que para un novato como yo, es posible caer en unos pocos momentos. Pero tampoco hay que exagerar, pues *Virtua Chess* dispone de un tutor que nos guiará a lo largo de toda la partida, si es que acaso necesitamos su ayuda en el siempre fascinante mundo del ajedrez. El ordenador nos indicará en una pantalla de información, de las varias que existen en el juego, la notación y el nombre de nuestra jugada si lo posee. Asimismo disponemos de una amplia biblioteca de aperturas y jugadas, y el manual hace una pequeña incursión en las reglas del ajedrez, aunque la mejor forma de conocerlo es jugando.

Otro detalle muy interesante es la inclusión de un analizador de jugadas. Gracias a él, podemos seguir el transcurso de una partida paso a paso y comprobar las variantes que hubieramos hecho tras un determinado movimiento. No es más que una aplicación del método de "ensayo y error" y es la mejor forma para aprender: analizar los errores, cuando se producen, y estudiar la manera de evitarlos. *Virtua Chess* demuestra el buen trabajo conseguido por sus programadores al tratar un tema ya muy conocido pero siempre desafiante.

ANGEL FCO. JIMENEZ

The Scottish Open



Nada, absolutamente nada, se escapa al término multimedia o virtual en los productos de ordenador. Le toca el turno a los programas de golf, que han marcado un hito en la historia del PC.
Con las posibilidades del soporte compacto realizaremos un viaje por un auténtico "Open". ¡Qué tiemblen Seve Ballesteros y compañía!

UN GOLPE PERFECTO



El golf, como deporte, pertenece todavía a la clase elitista.

Normalmente, los que juegan a este fascinante deporte gozan de un fuerte nivel económico, o ese es uno de los mitos que nos quieren inculcar. Porque afortunadamente, hay cada vez más gente que lo practica. Y el ordenador tiene buena culpa de ello, pues conozco a varias personas que han pasado de la pantalla al césped real.

Los primeros juegos de golf adolecían de graves defectos gráficos y sonoros, y no fue hasta la aparición de los primeros títulos para el procesador 386, cuando comenzaron a conocerse y jugarse estos programas, e incluso se distribuyeron como máquinas recreativas en bares y salones.



CONFRONTACION DE CAMPEONES

Pues bien, en *Scottish*, para abreviar, viajamos hasta Gran Bretaña para participar en un torneo con los mejores jugadores que controla directamente el ordenador. Es bastante difícil ganar este torneo.

Como contrapartida, el manejo es sumamente sencillo. Se utiliza la clásica barra de energía que ya viene siendo habitual en los simuladores de golf. Con el botón izquierdo del ratón, controlamos la fuerza y dirección del saque mediante una barra de energía. Esta consiste en una bolita que realiza trayectorias circulares regulares y, según la posición donde hayamos pulsado, así efectuaremos el choque. Parece complicado decirlo, pero practicando con el juego resulta sumamente intuitivo y sencillo.

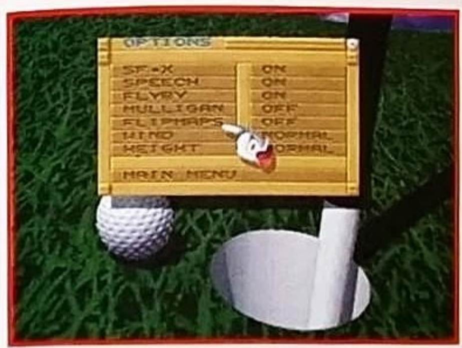












El nivel de los contrarios es bastante grande, así que antes de nada deberíamos escoger la opción práctica, para pasar posteriormente a los distintos torneos donde incluso podemos apostar dinero por las victorias en los sucesivos hoyos donde estemos compitiendo. Una idea original y muy sugestiva.

ELECCION DE POSIBILIDADES

Pero antes de "salir al campo" debemos de editar a nuestro jugador. Disponemos del simpático detalle de vestirle a nuestro antojo o cambiarle el físico asemajándolo a nuestro aspecto, aunque realmente lo importante es poder elegir el tipo de palo e incluso el nivel de habilidad con determinados efectos y tipos de golpes. Como podéis ver, los programadores de Core han tenido todo en cuenta.

En la valoración técnica, el juego cumple de sobra. Los gráficos son buenos, pero se echan en falta más animaciones o escenas en "render" para conseguir una mayor espectacularidad. La música es sencilla, a base de sonidos típicos del "jazz" que recuerda los ambientes relajados de los locales nocturnos, ideales para relajarse.

La dificultad excesiva de contrarios y los campos donde jugamos bajan la nota de *The Scottish Open*. De todas formas, es una buena oportunidad para descubrir un deporte único.

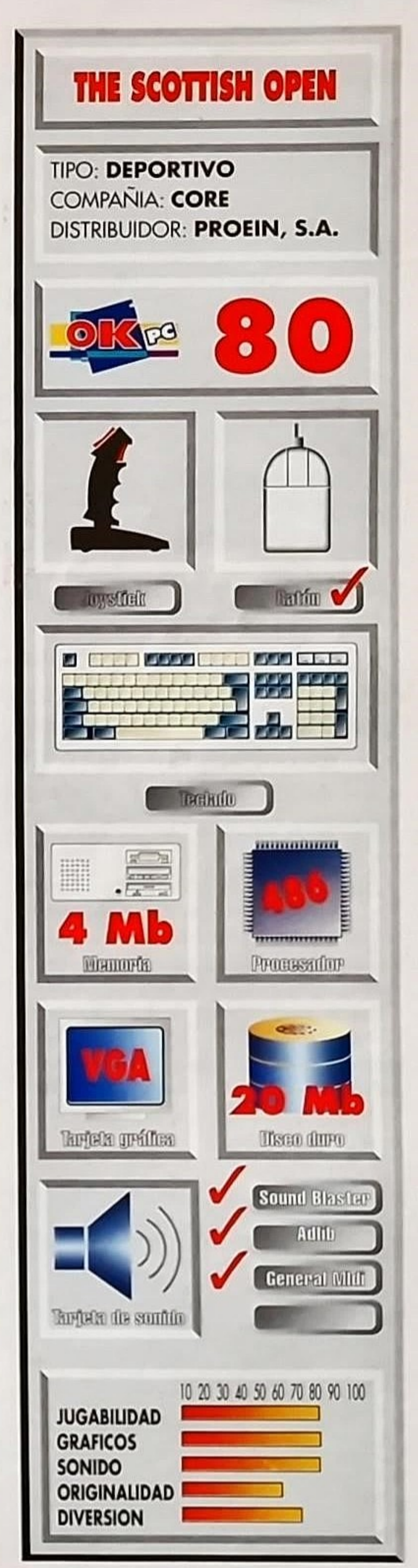
ANGEL FCO. JIMENEZ

LOS CAMPOS DEL HONOR

Tres campos ingleses y un irlandés componen el *Scottish Open*.

Cada uno de ellos, como viene explicado en el manual, tiene una historia que contar sobre sus orígenes. Pero lo que más le importa al potencial jugador de golf son las características de cada uno. The Bowery, Kilmarney, Penperro y Carnoustie son los escenarios que representan el desafío del honor de un buen golfista.





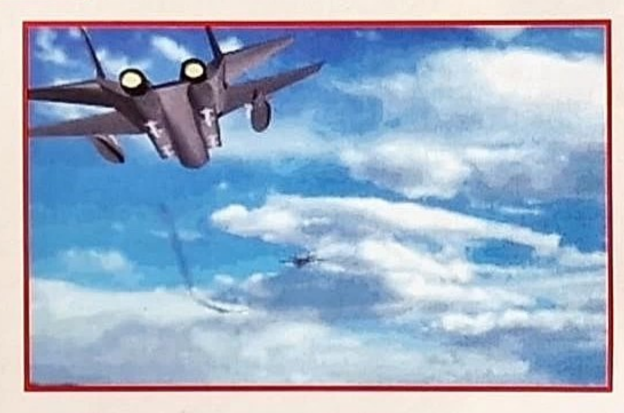


Fighter Wing

MISION SUICIDA

Desde la aparición de la aviación militar, los pilotos de combate se han enfrentado a todo tipo de riesgos: bombardeos, reconocimientos, escolta... pero sobre todos estos destaca uno: el combate aéreo.

Los simuladores han evolucionado mucho desde hace cinco años hasta ahora. Pero la filosofía básica del combate aire-aire ha permanecido invariable. Una vez en el aire, el objetivo siempre es el mismo: destruir al enemigo. Con ese espíritu de combate y dos puntos en común que comparten todos los pilotos (ganas de vencer y habilidad), se han forjado todos los pilotos de combate del mundo.



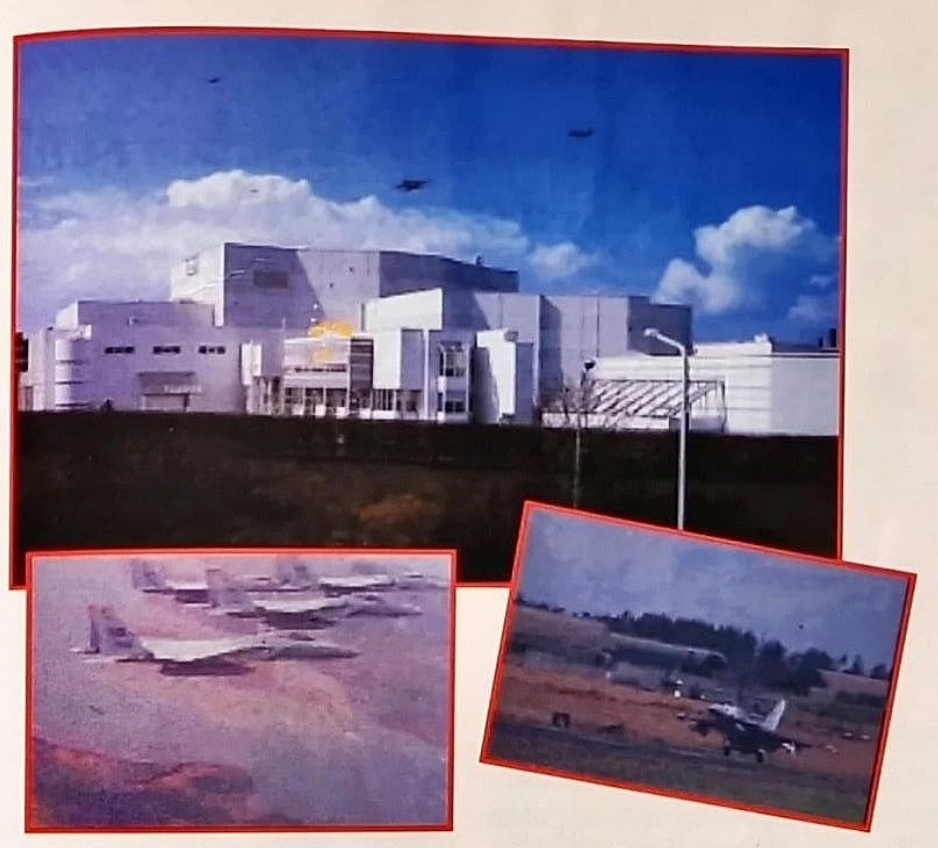
Con esta idea, Merit ha creado un juego en el que no existen cabinas superdetalladas ni bastos territorios reproducidos hasta el último detalle, sino que nos presenta un juego que cuenta con el atractivo de suelos con relieves muy bien mapeados e imágenes digitalizadas. Aunque lo que realmente destaca es el realismo en movimientos, al igual que la gran dificultad en los niveles.

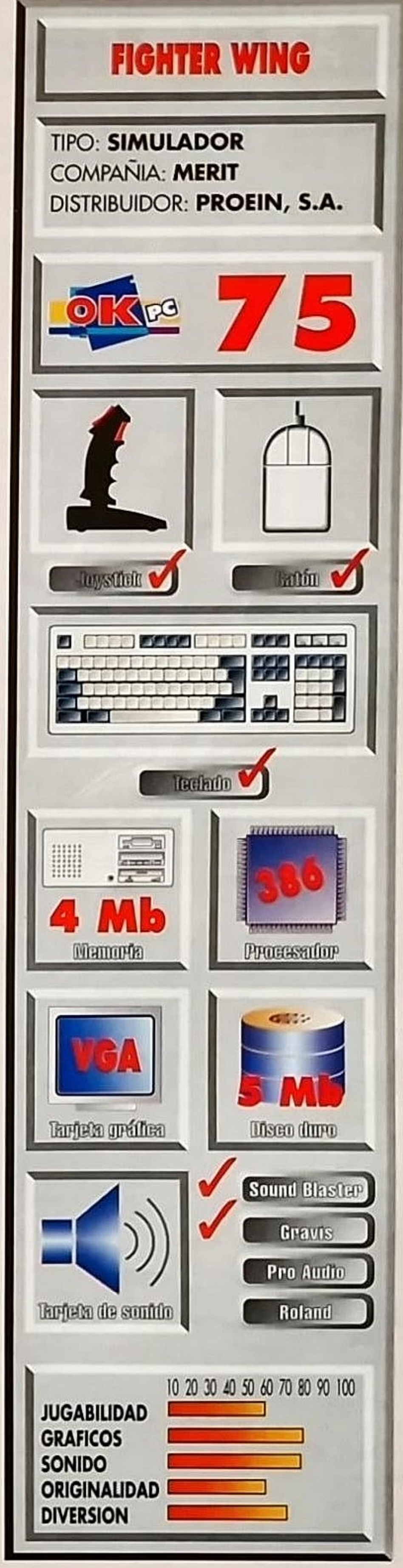
LA ACCION

El tema del juego se basa en realizar combates aéreos pilotando diferentes naves a través de distintos escenarios y batallas, donde cada una será una encarnizada lucha por la supremacía aérea. Diez aparatos estarán en nuestras manos dependiendo del bando que elijamos: rusos o "yanquis", desde los tradicionales F-15 y F-16 podremos pasar a aviones más sofisticados como el F-117 o incluso los rusos Mig-29 Fulcrum o los cazas de la casa Sukoy. A nuestro servicio se encuentra un verdadero arsenal con infinidad de misiles aire-tierra, aire-aire, al igual que una gran variedad de bombas.









EXCLUSIVO

A diferencia de muchos otros simuladores, *Fighter Wing* cuenta con la opción de poder conectar, por medio de red, a la vez a una cantidad de jugadores que va de 2 a 16, gran ventaja con respecto a otros programas del mismo género si se mira desde el punto de vista de la jugabilidad. Otra de las características que diferencian a *Fighter Wing* es una amplia base de datos sobre los distintos aviones que componen el juego y todo el armamento que les acompaña, adjuntando a la vez imágenes en 3D que se pueden rotar para ver con mayor detalle todos los ángulos.

Para poder sacar todo el partido a Fighter Wing es necesario tener un buen equipo informático ya que para jugar en alta resolución además de poseer una tarjeta de vídeo Vesa Local Bus se precisa de un procesador Pentium, por todo ello sólo los ordenadores más potentes podrán disfrutar de este programa.





EN CONCLUSION

En definitiva, se podría resumir como un juego excelente, pues son muchos los pequeños detalles que, cuidados al máximo, hacen que cualquier trabajo quede perfecto. Todo ello constituye suficientes argumentos para afirmar que *Fighter Wing* será uno de los programas estrella de esta temporada. Tiene todo lo necesario para ello, atractivo en su contenido, diversidad de misiones e, incluso, fidelidad. Todo esto se conjuga con una gran dosis de realismo fuera de lo corriente.

Difícil, sí, pero merece la pena.

OSCAR FDEZ.

Manchester United: The Double

UN EQUIPO CON HISTORIA

Uno de los equipos con más renombre de toda la historia futbolística es, sin lugar a dudas, el Manchester United. Un equipo que ha formado legiones de aficionados que seguían los pasos de sus ídolos, con tal de no perderse ninguno de los encuentros.



Haciendo un poco de memoria, descubrimos que el Manchester United, en la temporada pasada, tras haber disputado sesenta y dos partidos, de los que cuarenta y uno fueron victorias aplastantes, consiguió tener en su haber más de ciento veinticinco goles, convirtiéndose en uno de los únicos cuatro equipos en ganar dos de los títulos futbolísticos más importantes de Inglaterra: la F.A. Cup y la Liga Premiere.

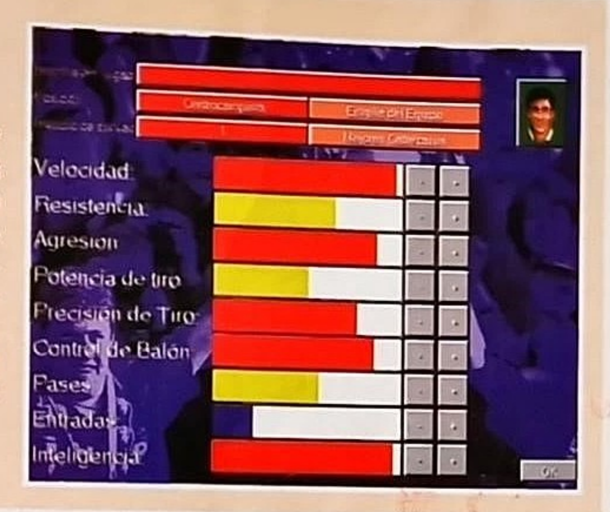
Esta hazaña deportiva ha hecho posible la realización de este programa, que estudia en profundidad las características del equipo que nos ocupa.





OPCIONES INACABABLES

Como buen simulador deportivo, con el juego del fútbol como protagonista, las posibilidades de acción son casi infinitas.



EL EDITOR DE EQUIPOS

Gracias a esta curiosa y completa utilidad, vamos a poder crear nuestro propio equipo o incluso variar uno existente, con lo que las posibilidades son innumerables. Color del uniforme, nombre de los jugadores y todos los entresijos de un equipo están a tu alcance.

Este producto te pone al alcance la posibilidad de convertirte en el presidente de cualquiera de los equipos de la primera división británica y de alguna de las divisiones menores.







Manchester United: The Double incluye además un completo editor de equipos, de uniforme, de jugadores, con lo que puedes crear tu propio grupo.

La posibilidad de comprar y vender jugadores, elegir las condiciones climatológicas, el momento del día en el que se va a disputar el partido y la gran variedad de tiros y remates, entre los que se incluyen boleas, planchas, cabezazos... son otros de los puntos a tener en cuenta.

Otro elemento que el producto incluye, además del juego en sí, es una extensa y completísima base de datos con los perfiles de todos los clubes, entrenadores y equipos que te dan la posibilidad de conocer mejor a tu grupo favorito.

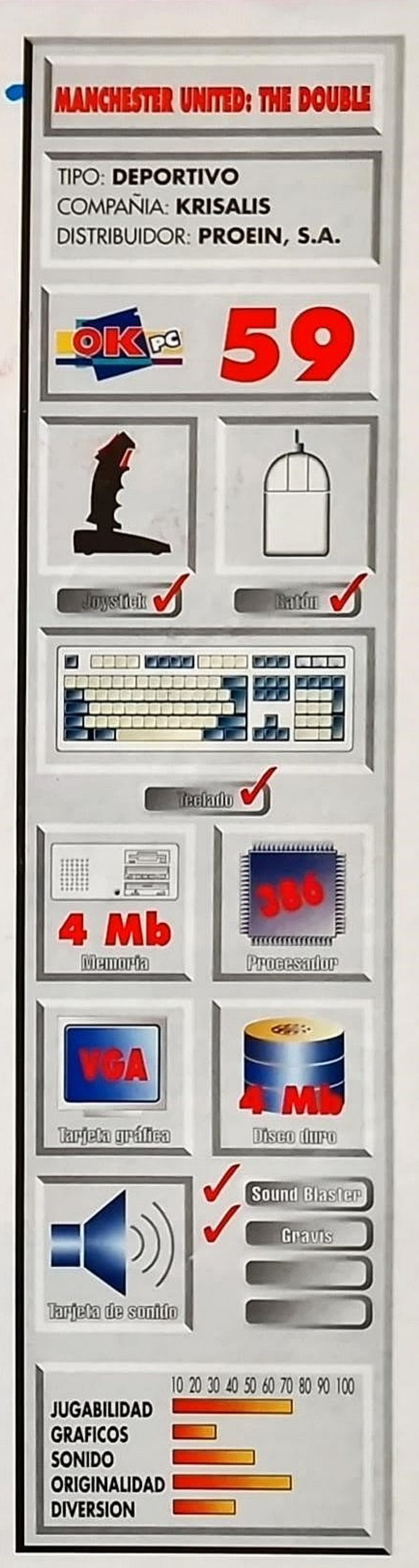
Pero, sin duda, el equipo que mayor importancia se lleva en este producto es el que le da nombre, es decir, el Manchester United.

Una completa ficha, jugador tras jugador, nos explica detalladamente las características de cada uno, a fin de que podamos llegar a comprender la razón de tan numerosos éxitos.

Otra de las opciones que Manchester United: The Double incluye, y quizás sea la más atrayente de todas, es la posibilidad de disputar una liga, hasta cuatro personas, con lo que todos los aficionados al fútbol ingles están de enhorabuena.

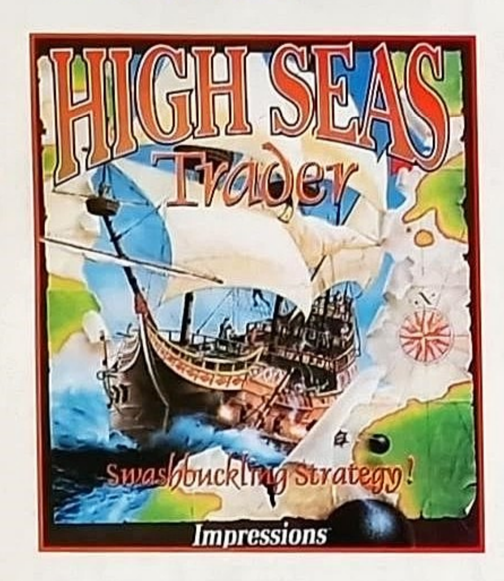
Manchester United: The Double es uno de esos productos que solamente para aquellos que sean incondicionales de "tomo y lomo" del Manchester United disfrutarán. El resto de los aficionados a los ordenadores no harán otra cosa más que archivarlo en el fondo de su armario, tras jugar una o dos partidas.

CARLOS F. MATEOS



High Seas Trader

RUMBO AL COMERCIO









El siglo XVII fue la época dorada de los grandes navegantes. Los océanos se poblaron de comerciantes y... piratas. En uno de aquellos barcos con rumbo al infinito, su capitán buscaba la venganza por el honor perdido.

Año del Señor de 1651. Una bella joven conoce al amor de su vida, pero es abandonada por el destino. Un destino que le entrega una carta. La lee y descubre que su amado se ha echado a la mar, convirtiéndose en capitán de un gran navío. Volverá cuando haya encontrado riquezas y el título de vizconde, que vilmente le fue robado a su padre. Y ella le esperó.

AVENTURAS EN EL GRAN AZUL

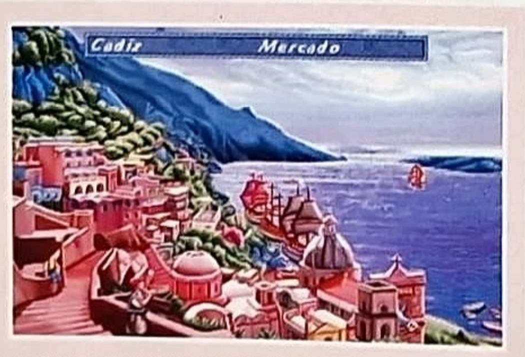
Y de ti dependerá que no se pase la vida esperando, pues vas a tomar el papel del valeroso capitán en su lucha de llegar a ser vizconde. Para ello, comerciarás con mercancías de todo tipo en los puertos de todos los países conocidos hasta la fecha. También harás negocios políticos transportando prisioneros políticos hasta la libertad o realizando misiones para tu país como buen patriota. En resumidas cuentas, necesitas aumentar tus riquezas al mismo tiempo que haces el bien, una especie de Robin Hood marítimo.

Hasta aquí el argumento de este fantástico juego de Impressions, una compañía de software conocida por los lectores de OK PC, por su dedicación exclusiva a la estrategia pura y dura como nos gustar decir.

Aunque *High Seas Trader* tiene algo especial. Es el primer juego de la compañía dedicado al gran público, es decir, combina elementos de estrategia con los típicos del arcade cuando nos encontremos en medio de un combate en alta mar contra los piratas. Incluso la estrategia en sí se hace sumamente adictiva, pues es el propio juego quien te "conduce" a las decisiones que debes tomar, siendo sumamente fácil en sus primeros momentos, aumentando gradualmente la dificultad según viajemos por nuevas rutas.

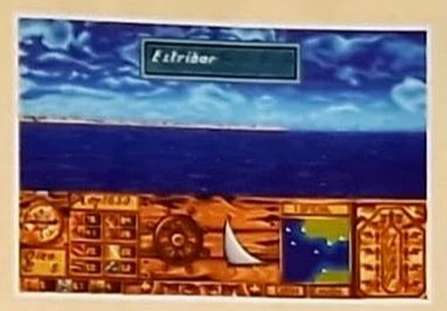
Para comenzar el juego debemos elegir nuestra nacionalidad entre cinco distintas, siendo la española una de

EL PUERTO



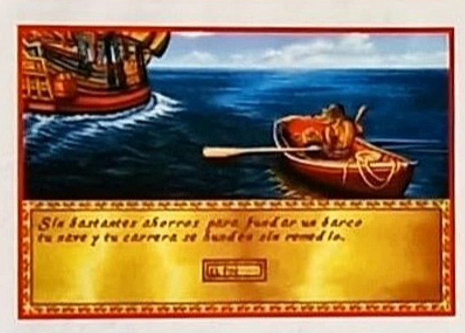
Una vez que atraquemos en tierra, podemos descansar en la taberna para beber y hablar con el tabernero. El nos comunicará todos los cambios políticos, guerras y alianzas que se hayan producido mientras nos encontrábamos navegando. Luego podemos acudir a los mercados a comprar y vender mercancías, depositar nuestro dinero en los bancos o reparar nuestra nave en los muelles. Todos estos lugares están disponibles en cada puerto, pero su ubicación dependerá del país donde te encuentres.

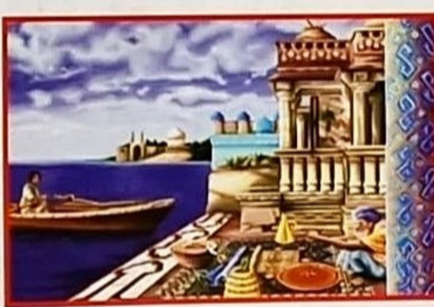
LOS MODOS DE NAVEGACION Y COMBATE



Cuando estemos capitaneando nuestra nave, nos podemos encontrar en dos situaciones totalmente distintas. La mayor parte del tiempo lo pasaremos navegando tranquilamente, rumbo a nuestro puerto de destino, pero de vez en cuando seremos atacados por peligrosos piratas. En esta ocasión, nuestro "cuadro de mandos", se transforma para presentarnos las opciones de combate. Entonces, nuestro pacífico juego de estrategia se convierte en uno de acción, y nuestra rapidez y agilidad en gobernar la bancada de cañones será fundamental para consevar nuestro barco y, con suerte, apoderarnos del barco pirata.

ellas. Introducimos nuestro nombre y aparecemos en el puerto con nuestra embarcación dispuesta a partir. Antes de hacerlo, necesitaremos contratar tripulación, soldados para defender nuestra nave de posibles ataques, compra de víveres y cartas de navegación, así como la contratación de un timonel que será de gran ayuda para practicar una especie de "navegación automática". Es decir, nosotros seleccionamos el puerto de destino y, automáticamente, el barco seguirá la ruta elegida, sin necesidad de atender el modo de navegación, a no ser que encontremos algún incidente durante la travesía y tengamos que solucionarlo "personalmente". Esto último es lo que provoca una gran adicción.





ASPECTOS TECNICOS

Sobresaliente a nivel general tanto gráfico como sonoro. Los afortunados poseedores de una tarjeta General Midi regalarán a sus oídos melodías típicas de la época con una calidad igual a la de una sala de conciertos. De todas formas, el juego corre bien en cualquier ordenador "normalito" y con cualquier tarjeta que emule una Sound Blaster.



Nos ha gustado mucho el último lanzamiento de Impressions. Han sabido reunir la adicción con la estrategia, mezclando elementos de arcade con otros totalmente distintos. En definitiva, un verdadero "juegazo".

ANGEL FCO. JIMENEZ





Football Glory

Los programas de fútbol son uno de los géneros que más adeptos tienen entre los aficionados al deporte. Su número aumenta cada año y, entre las variantes disponibles, las ligas europeas son las preferidas.

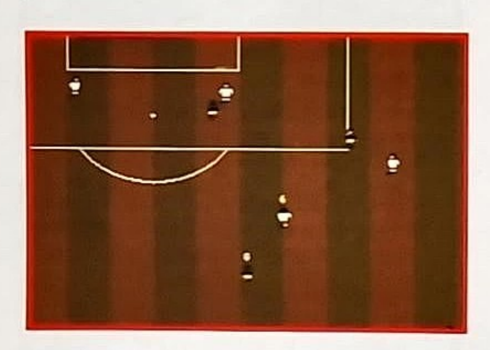
DESAFIO EN EUROPA

La simulación de los campeonatos de fútbol que se desarrollan anualmente en Europa es una tarea difícil para cualquier equipo de programación, dada la complejidad que representa tener en cuenta todas las características de cada uno de los equipos y de los propios jugadores. Black Legend, una firma inglesa desconocida por el momento en nuestro país, es una experta en la simulación de temas relacionados con el fútbol y es lógico que se enfrentara a tal reto.

Football Glory es la aproximación que han hecho a este tema y, desde un primer momento, resulta desconcertante.

PROS Y CONTRAS

¿De dónde viene esta confusión? Pues







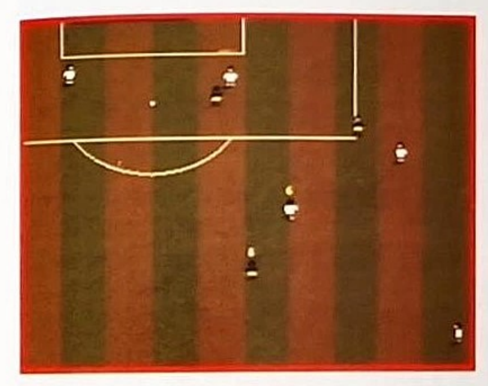


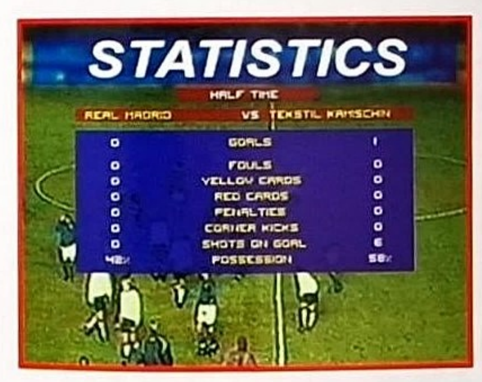


LOS CAMPEONATOS

En Football Glory tenemos oportunidad de participar en varios de los campeonatos europeos, o en la propia liga inglesa. Tal vez, la más interesante sea jugar la Copa de Europa con el Barcelona bajo nuestro control, pero no hay que confiarse, los contrarios son tan duros como los pupilos de Cruyff y compañía.











muy sencillo, el juego en formato compacto cuenta con una amplísima base de datos, realmente espectacular. En ella figuran todos los equipos que han jugado campeonatos europeos en 1994, incluyendo por supuesto, los nombres de los jugadores, entrenadores e incluso las tácticas utilizadas por estos equipos.

Por lo tanto, el nivel de "realidad" está bien conseguido. Otro tanto a favor: cuenta con un gran número de escenas digitalizadas en vídeo que aparecen cada vez que se marca un gol. Están hechas de tal forma que aparece la más similar al gol que se haya marcado en el juego.

Los puntos negativos aparecen cuando nos disponemos a jugar. Los gráficos de los jugadores y el campo no convencen, son diminutos y, aunque el movimiento es bueno y suave, cuesta hacerse con el control del equipo y desespera perder por varios goles, con tu equipo desbandado por todo el césped.

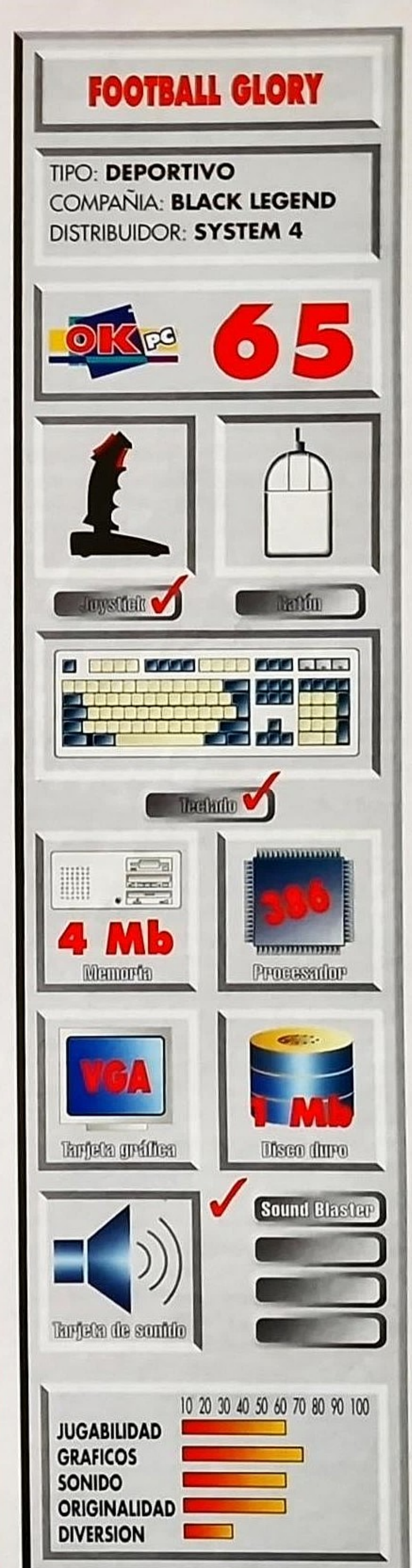
Detalles como el sonido son también mejorables y más en un soporte como el CD, donde sólo se ha dado prioridad a las escenas digitalizadas en vídeo.

Lo sentimos, el juego cuenta con opciones interesantes como crear tu propia Copa de Europa o un equipo a tu medida, pero se ha quedado en un intento a medias por no haber sabido unir la imagen con el interés por jugar con él.

ANGEL FCO. JIMENEZ







RISE OF THE TRIAD CD



- NOMBRE: RISE OF THE TRIAD CD
- COMPAÑIA: APOGEE
- DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Rise of the Triad ha sido premiado con el galardón de mejor programa Shareware del año 1994, en el que los finalistas fueron, aparte del que nos ocupa: *Descent, Heretic* y *One Must Fall*.

La competencia fue dura, pero la calidad verdadera sobresalió, proclamando vencedor a *Rise of the Triad*, el que muchos han bautizado como el "ejecutor del Doom".

En un principio, pudimos disfrutar de este producto únicamente en el formato de disquetes, pero ahora, y debido al éxito conseguido, los señores de Apogee han decidido lanzar al mercado una versión en CD-ROM, con más niveles, más acción, más enemigos y, en definitiva, todo lo que *Rise of the Triad* venía ofreciéndonos hasta ahora, pero aumentado. Que el juego esté en este formato no va a significar un ahorro considerable de disco duro, ya que va a seguir instalándose de forma íntegra, pero aun así, eso es algo que se le puede perdonar, ya que una vez que tengas *Rise of the Triad* en tu ordenador, no te vas a preocupar por tener ningún otro juego en tu escasa memoria.

85 OK PC



ESCAPA CON VIDA



- NOMBRE: ESCAPA CON VIDA
- COMPAÑIA: VILLA CRESPO
- DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4

Este es uno de esos productos curiosos que únicamente se ven una vez cada mucho tiempo y que siempre sorprenden por su originalidad, o bien por el tema que trata, que casi nunca ha sido tocado por nadie.

En esta ocasión, le toca el turno a *Escapa con vida*, un programa destinado a las mujeres y que va a funcionar bajo entorno Windows, en el que De-Blasio y McEwen, dos famosos luchadores americanos, van a ayudar a las damas a aprender a cómo defenderse ante una situación no deseada o peligrosa.

Ha sido realizado íntegramente con vídeos de demostración para un aprendizaje más gráfico, y ha sido traducido a nuestro idioma, vocal y textualmente, con lo que se facilita mucho más el movimiento por las opciones que el programa ofrece.

Desde secuencias demostrativas, hasta un test de aptitudes son unas de las muchas cosas que *Escapa con vida* pueden ofrecerte.

Si te encuentras indefensa, dejarás de estarlo gracias a este producto, que es como tener un profesor en casa.

Pero, sobre todo, y a modo de aviso, no practiques con tu pareja.

85 OK PC

FLIGHT SIMULATOR CD



- NOMBRE: FLIGHT SIMULATOR CD
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

El simulador de vuelo comercial por excelencia. El que más renombre y éxito ha tenido en todos los tiempos y lugares del globo por su realismo y libertad de acción es, sin lugar a dudas, *Flight Simulator* de Microsoft. Desde que apareciera la primera versión de este programa ha llovido mucho y muchas versiones mejores y extensiones han aparecido para deleite de todos aquellos que gustan de realizar un vuelo sobre otros países y sentirse como auténticos pilotos de un Boeing 747 durante unas horas. Ahora, y volviendo a sorprender a propios y extraños, aparece un *Flight Simulator* en formato CD-ROM, algo que mucha gente esperaba, y con el aliciente del ahorro de disco duro que eso significa. Más de doscientos cincuenta aeropuertos en los que aterrizar, cambios de clima, posibilidad de contactar por radio con las diferentes torres de control, y mucho, mucho más es lo que *Flight Simulator CD* te puede ofrecer. No desperdicies la ocasión.





LINKS CHAMPIONSHIP COURSE



- NOMBRE: LINKS CHAMPIONSHIP COURSE
- COMPAÑIA: ACCESS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

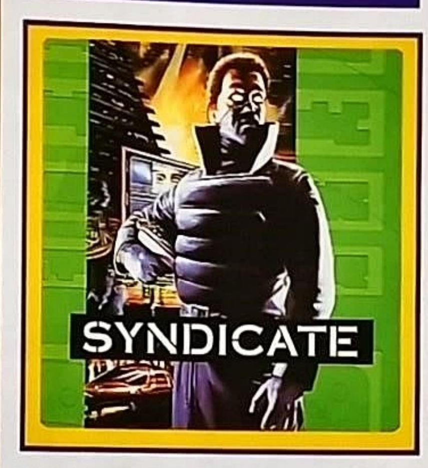
Hace algunos meses comentamos el juego íntegro y a la vez explicábamos que la única pega que ese producto tenía era el escaso número de campos diferentes, dos para ser exactos. Ahora los señores de Access han decidido subsanar dicho error y para ello han creado una extensión del programa original con dos campos más, uno situado en Hutchinson y otro, en Kansas.

Nadie tiene, o debería tener, ninguna excusa a la hora de ponerse a jugar a esta nueva versión del *Links*, ya que todos los errores, que en realidad solamente era uno, ya han sido solucionados y en estos momentos nos encontramos con el que puede ser el simulador de golf más completo y espectacular, gráficamente hablando, de todos los tiempos y, si no, que se lo pregunten a alguien que haya podido disfrutar ya del producto.





SYNDICATE & UFO

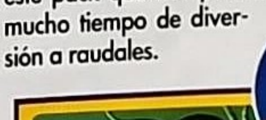


- NOMBRE: SINDICATE & UFO
- COMPAÑIA: TELSTAR F & G
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Telstar F & G es una compañía que se está dando a conocer en nuestro país, gracias a unos increíbles packs en los que se reúnen los mejores juegos de la historia.

Bajo el nombre de *Telstar Double Value Games*, esta compañía ha sacado dos paquetes de juegos. El primero incluía dos grandes productos, basados en las historias del escritor H. P. Lovecraft. Dichos juegos eran *Alone in the Dark* y *Shadow of the Comet*.

Ahora vuelven a la carga con otros dos que no son menos impresionantes en cuanto a nivel de calidad se refiere. El primero de ellos es *Syndicate*, del que casi sobran las palabras pues, ¿quién no se ha pasado horas y horas, e incluso noches en vela, intentando que nuestro sindicato sea el mejor? Ahora, y en formato CD vuelve a la carga. El segundo producto que incluye este pack es el no menos relevante *UFO*, en el que controlamos al XCOM, un escuadrón formado por los gobiernos de la Tierra para la defensa de la humanidad, frente a la amenaza alienígena que se nos avecina. Espectacular este pack que nos promete mucho tiempo de diversión a raudales.



95 OK PC



ACES: THE COMPLETE COLLECTOR'S EDITION



- JUEGO: ACES: THE COMPLETE COLLECTOR'S EDITION
- COMPAÑIA: SIERRA
- DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Sierra va a deleitar a todos los amantes de los combates aéreos en la Primera y Segunda Guerras Mundiales, la Guerra del Golfo y todos los combates entre naciones que han creado época, con un impresionante pack, dedicado especialmente a los coleccionistas de pro, que gustan de tener un producto fuera de toda regla, capaz de darles horas y horas de juego.

Cinco son los productos que este lanzamiento va a incluir, todos ellos de gran calidad, algunos más antiguos y otros más nuevos, pero en su totalidad de una calidad indiscutible.

Aces over Europe y *Aces of the Pacific* nos introducen de lleno en la Segunda Guerra Mundial, en la que a bordo de un aeroplano tendremos que realizar con éxito diversos objetivos.

Red Baron, clasificado en Norteamérica como el mejor simulador de la Primera Guerra Mundial, aparece de forma inédita para emular las hazañas de tan gran piloto.

A-10 Tank Killer nos da la oportunidad de pilotar uno de los aviones decisivos en la Guerra del Golfo, especializado en destruir tanques y vehículos blindados, gracias al poderoso armamento de que dispone.

The Aviation Pioneers es una completa base de datos con imágenes en vídeo y fotos, que te explicarán el comienzo de la aviación y todos sus entresijos.

95 OK PC

Bioforge

BIOFORGE

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **ORIGIN**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

De los tiempos que precedieron a mi despertar, apenas quedaban recuerdos. Solamente la ligera noción de que una vez fui humano y no aquel engendro, mitad hombre mitad máquina, que ahora se levantaba de una camilla a pesar de las protestas de un robot.

MAS QUE HUMANO

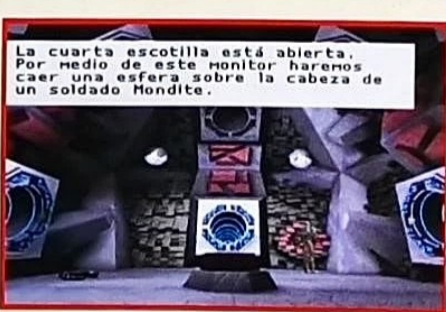
Fuera lo que fuera, no estaba dispuesto a permanecer en aquella celda. Pateé al robot hasta hacerlo chocar con las barreras de fuerza que protegían la entrada y éstas lo destruyeron. En el suelo había un diario (¿el mío?) que recogí, así como un pedazo de carne, aunque dudaba que mi actual condición me permitiera comer. En un momento en que las barreras estaban apagadas, abandoné mi celda, la número tres de un conjunto de cuatro.

Por la celda número uno deambulaba un individuo de piel azul. Uno de sus brazos yacía delante de la puerta, al parecer cortado por las barreras. Me apiadé de la pobre criatura y coloqué la carne a la entrada, sin tocar el brazo cercenado. Cuando el desconocido se retiró a comer, aproveché un pestañeo de los rayos para entrar.


El alienígena, ¡al fin!, ha sido derrotado. El artefacto que dejó nos contruirá un traje reflector.


Está a punto de ocurrir el último enfrentamiento con el alienígena del reactor. Más allá nos espera Gen.


El refugio del Maestro Aprendiz Gen. Obtendremos por fin una batería cargada para la nave Icaro.


La cuarta escotilla está abierta. Por medio de este monitor haremos caer una esfera sobre la cabeza de un soldado Mondite.

Dentro, hallé su diario (su nombre era Caynan), la foto de una hermosa chica y un tenedor. Pero al tal Caynan no le gustó que recogiera este último objeto, así que abandoné la celda antes de que me atacase.

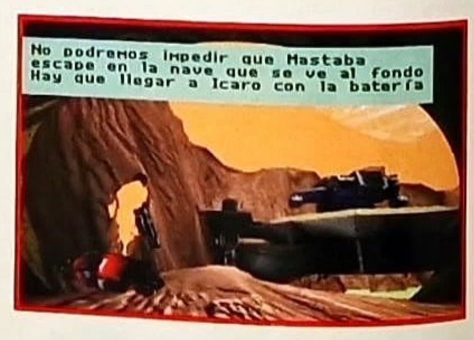
Aún estaba encerrado. El tenedor podía servir de palanca, e intenté abrir con él unas grandes puertas que estaban al final del corredor. Estas apenas se movieron, pero unas chispas saltaron de un panel lateral. Lo abrí y probé distintas combinaciones de dígitos hasta dar con la adecuada: 4-3-2-2-1.

Hecho esto, pude abrir por fin las grandes puertas.

Ahora estaba en una sala llena de pantallas, con una alarma que no dejó de sonar hasta que no pulsé un botón rojo de la pared.

Para mi sorpresa, nadie acudió, así que pude examinar los monitores. Uno de ellos controlaba las puertas de las celdas.


Un guardia abatido por la esfera, otro por la granada: el camino hacia Icaro está despejado.


No podremos impedir que Mastaba escape en la nave que se ve al fondo Hay que llegar a Icaro con la batería

Las abrí todas salvo las de la dos, cuyo acceso estaba restringido. Otro ordenador hacía reparaciones y arreglé todo lo que pude. Los datos sobre los prisioneros no me revelaron mucho sobre mí, pero un listado de personal me permitió comprender por qué nadie venía a bus-

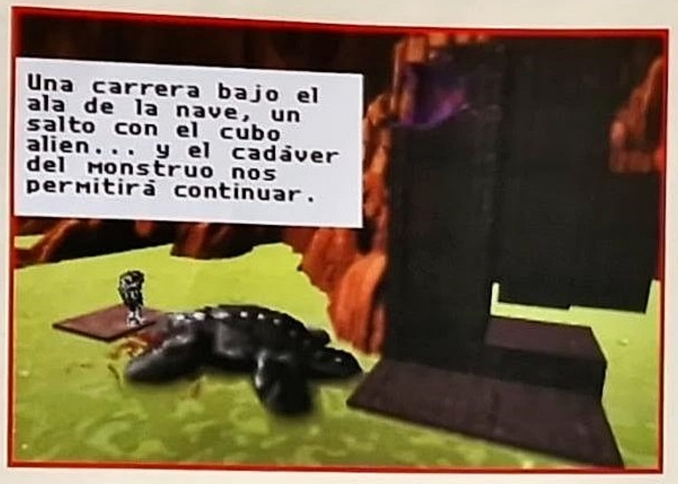
carme: casi todos estaban muertos o habían sido evacuados debido a la avería de un reactor (lo cual explicaba los periódicos temblores).

CAYNAN "ME ECHA UNA MANO"

Apagadas las barreras, entré a la celda cuatro y encontré un pequeño robot y otro diario (el de un tal Dane), que me reveló muchísimas cosas: me encontraba en una base secreta de los mondites, secta cuyas extrañas predicas constituían una amenaza para los planetas del Retículo. Dane, tripulante de una nave reticular, había sido apresado y su testimonio demostraba que un tal doctor Mastaba hacía monstruosos experimentos (quizás yo fuera el resultado de uno de ellos). Dane intentó escapar junto con Caynan (la chica de la foto era la novia de Dane), ex-guardia de la base que se sintió asqueado de lo que ocurría, pero no tuvieron suerte. El diario también revelaba el código personal de Caynan: 35558.

Mmmm... Una puerta de la sala en la que yo me hallaba se abría con un código de cinco dígitos y una "huella de palma". Yo tenía el de Caynan y... ¡sabía dónde estaba su brazo! Como no quería acercarme al infeliz a causa de lo del tenedor, utilicé uno de los ordenadores para que el robot de la celda cuatro (la de Dane) saliera de ella, recogiera el brazo y lo soltara sobre la plataforma de control de la puerta. Hecho esto, tecleé el código, recogí el brazo y empleé la palma de Caynan para que la puerta se abriera. Ya podía continuar mi exploración.

Por la próxima sala deambulaba un robot superior a mis posibilidades, pero que, por suerte, carecía de visión lateral, así que corrí hasta la antesala del ascensor que estaba a mi izquierda y, cuando el robot pasó, seguí corriendo hasta el final y salí por la derecha: había llegado a la sala cryo, en la que cuatro cápsulas contenían otras tantas criaturas.



Una carrera bajo el ala de la nave, un salto con el cubo alien... y el cadáver del monstruo nos permitirá continuar.



La cuenta atras ha comenzado. Hay que llegar a la puerta, colocar la bomba y huir antes de que llegue a 0.

EL PARQUE JURASICO DE MASTABA

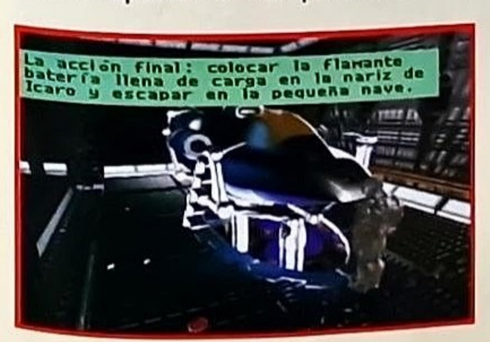
Una escotilla del suelo atrajo mi atención y la abrí. El calor era infernal e hice girar la válvula del líquido enfriante. Ya eso estaba mejor. Hecho esto, me puse a mirar el monitor que estaba junto a la entrada para saber algo más acerca de las criaturas congeladas, pero mientras leía, el ocupante de la cápsula uno, un ciberractor (otro invento de Mastaba), escapó de su encierro.

¿Qué hacer? Maniobré un poco y el monstruo salió de su posición para hacerme frente. Logré patearlo hasta que perdió el conocimiento, pero no tardaría en despertar. ¿Y si yo...? Cerré la válvula de líquido y la compuerta y me coloqué junto a la plataforma. Cuando el bicho despertó y conseguí que volviera a quedar sin sentido, se desplomó sobre la escotilla, así que la abrí y el dinosaurio adulterado cayó. A continuación escuché un ruido de pelea. ¿Otro monstruo? Volví a abrir la válvula y el líquido los congeló a ambos. Cerrado el grifo, bajé a ver qué había ocurrido.

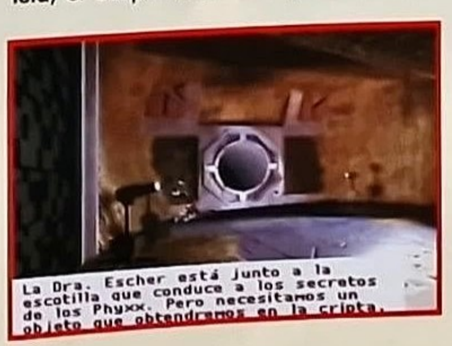
Desde los helados reptiles surgía un estrecho pasadizo colgante por el que avancé hasta el final... tres agujeros. Entré por el de la derecha y, ¡oh, sorpresa!, llegué al interior de la celda dos, la que no había podido abrir. Al parecer el "prisionero secreto" había escapado por ese agujero. El guardia mondite que estaba vigilando no se mostró muy hospitalario que digamos y tuve que dar buena cuenta de él, pero me apoderé de algo que me sería de gran utilidad: un arma.

EL HUEVO DE LA SERPIENTE

Ya no había mucho más que hacer por estos lares, así que regresé a la sala del robot patrullero y corrí hasta el elevador, pulsé el botón de control y entré. Al parecer yo me encontraba en el nivel dos y el uno era el superior. Decidí probar allí. Al salir, un montón de pequeños robots voladores comenzaron a dispararme, pero ahora yo estaba armado. Hice estallar a varios y, en cuanto el camino estuvo despejado, avancé por uno de los pasajes laterales y llegué hasta un



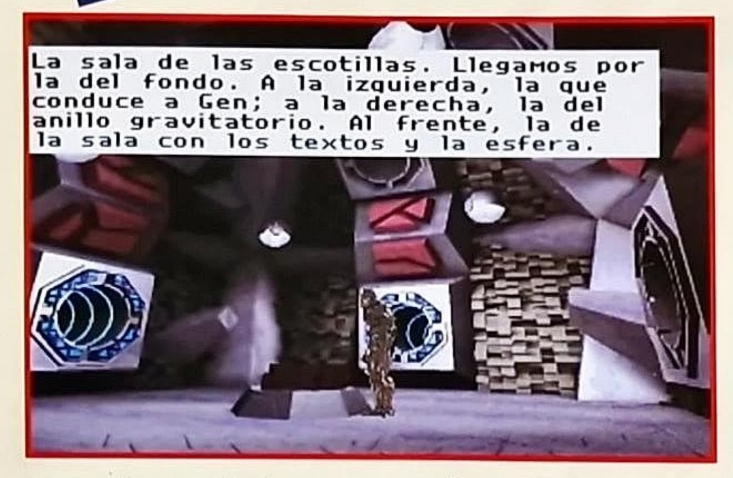
La acción final: colocar la flamante batería llena de carga en la nariz de Icaro y escapar en la pequeña nave.



La Dra. Escher está junto a la escotilla que conduce a los secretos de los Phyxx. Pero necesitamos un objeto que obtendremos en la cripta.



Al fondo, la entrada al templo de los alienígenas. A la derecha, la pasarela que conduce a la puerta que debemos volar.





gran cañón, custodiado por otro guardia mondite que, en cuanto me vio, se puso a temblar.

Dos naves se acercaban a la base. ¿Refuerzos? No podía permitirlo, pero el gran cañón no estaba encendido. Unos golpes "persuadieron" al guardián y, cuando éste activó el cañón, me puse a practicar el tiro al blanco. Las dos naves cayeron.

Mientras regresaba al elevador, alguien empezó a hablar en mi cabeza. ¿Mastaba? Se confirmaban mis sospechas: era él el responsable de mi monstruosa forma. Tenía que encontrar a ese bastardo. Quizás estuviera en el nivel cuatro.

No. En ese nivel me recibió un robot cargado de amenazadores misiles. Recordé que estos arteafactos sólo veían de frente, me desplacé a mi izquierda y disparé desde allí. El robot estalló.

Acaso Mastaba se ocultara en el nivel tres, así que subí. El robot que me recibió tampoco resistió los disparos de mi arma. A la izquierda del corredor estaba la entrada a la sala del reactor, pero no era recomendable entrar allí sin protección. A la derecha, un poco más adelante, había otra puerta. Entré por ella...

EL GABINETE DEL DOCTOR CALIGARI

¡La sala de operaciones de Mastaba! Pero nada podía hacer contra alguien capaz de controlar mis acciones, como me demostró haciéndome matar a un guardia que acudió a su llamado (de paso perdí mi valiosa arma). Cuando el diabólico doctor se marchó, inspeccioné el quirófano. Recogí un equipo médico y el ocupante de la mesa de operaciones, nada menos que Dane, me pidió que pusiera fin a sus sufrimientos. Retiré la batería del panel de la mesa y el desdichado dejó de padecer. La batería me serviría de recambio, pues las curaciones que de vez en cuando me veía obligado a hacer consumían energía. El examen de los monitores de las paredes me reveló más datos acerca de aquella siniestra trama.

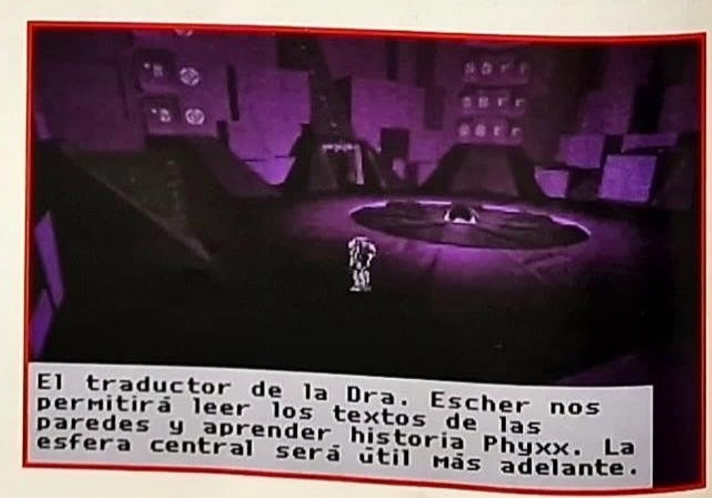
Salí del quirófano y abrí la puerta del final del corredor. Otra sala llena de ordenadores; ésta, custodiada por un Mondite. Lo puse a dormir y me dediqué a mirar pantallas: tenía que descubrir todo lo posible.

Y la información era, en efecto, valiosa. Una pantalla mostraba una vista aérea de la base, que estaba situada en el cráter de un volcán. Cerca estaba el llamado "lugar de excavaciones". Otra contenía el diario de la doctora Escher, científica no mondite que, por romanticismo, vino a hacer investigaciones a la base y pronto comprendió su error. Podía ser una aliada. Sus notas me revelaron el nombre de la civilización alienígena que antes habitó este planeta "redescubierto" por los mondites: los phyxx.

En una tercera pantalla, el Gran Paragón, líder de los fanáticos mondites, explicaba sus desquiciadas teorías acerca de la automutilación y la fusión hombre-máquina. La génesis de lo que Mastaba había hecho de mí.

Otro monitor (en la zona en la que luché contra el guardia) me reveló el código de tres dígitos que permitía el acceso al ordenador del reactor y la forma de controlarlo, al menos por un tiempo. El obstáculo principal era un phyxx que había despertado de su sue-







Hay que correr con esta cabeza de misil para volar la entrada de las ruinas Phyxx.

ño y escapado (el ex-ocupante de la celda dos). El alienígena era el responsable de la precaria situación de la base: había matado a muchos ocupantes, averiado el reactor y ahora se encontraba agazapado junto a él. Y para colmo era casi indestructible.

Al extremo izquierdo de la plataforma superior había una recámara que se cerró en torno a mí y me puso un traje protector que quizás me facilitara el acceso al reactor. Pero antes quería terminar de explorar esta zona.

Baje unos escalones y leí unos monitores que me mostraron una magnífica nave de combate individual llamada Icaro, "hija" de la base Dédalo de los mondites y posible vía de escape para mí.

Descendí hasta ella y liquidé al guardia que la custodiaba, tras de lo cual recogí un curioso cubo alienígena y un intercomunicador averiado, que me permitió escuchar las peticiones de ayuda de la doctora Escher que, al parecer, estaba fuera de la base, en la zona de excavaciones. La avería del intercomunicador no me permitía responder a sus súplicas.

¡Decepción!, la batería de la nave (estaba en su nariz) no tenía carga suficiente para ella, aunque sí para alimentar mi traje, así que la conservé.

Ahora disponía de tres baterías y solamente podía llevar dos.

Una la dejé junto a Icaro para recogerla cuando la necesitase. Y ahora podía subir a ocuparme del reactor. Era peligroso salir de la base mientras no cesaran los temblores de tierra.



EL TALON DE AQUILES DE UN ALIENIGENA

Al salir me encontré con un guardia mondite, que no me reconoció con mi traje protector y me advirtió de la presencia de un robot asesino en la sala del reactor. Algo había que hacer al respecto. Volví sobre mis pasos y busqué el ordenador que controlaba el montacargas, al que hice salir, atravesar el corredor, entrar a la sala del reactor y empujar al robot centinela al abismo.

Hecho esto, regresé al corredor y, aunque el mondite no representaba una amenaza, puesto que no me había reconocido, en su mano había un arma que yo necesitaba para reponer la perdida.

Así que lo derribé para arrebatársela.

Y ahora... al reactor. Un botón hizo aparecer un puente que me permitió llegar a la isleta central. Cuando me acerqué a los controles, el phyxx me miró amenazador. Le disparé y huí por el puente luminoso. El alienígena me siguió, pero retiré el puente y lo hice caer. Regresé corriendo (todo esto contra reloj), bajé las dos palancas laterales, introduje el código de tres dígitos, pulsé el botón del extremo inferior derecho de la pantalla y conjuré el peligro, al menos por ahora.

UN PASEO POR EL CRATER DEL VOLCAN

Ya no había temblores. ¿Podría ahora ayudar a la doctora? Regresé al nivel cuatro y rodeé al incendiado robot para salir al exterior. Pero la puerta de salida estaba protegida por un código. Recordé que uno de los diarios hablaba de una "clave anillada" y ante mí tenía una matriz de 9 botones. Quizás la solución consistiera en encender los 8 periféricos y dejar apagado el central. Pero el asunto no era tan fácil, pues cada botón cambiaba el estado de varios: 1-6-8, 2-7-9, 3-4-8, 4-3-9, 5-(el central)-1-3-7-9, 6-1-7, 7-2-6, 8-1-3 y 9-2-4. Sabiendo esto, pulsé botones hasta formar el anillo luminoso (en el penúltimo paso estaba encendida la cruz 2-4-5-6-8 y bastaba con pulsar el 5) y la puerta se abrió. Por suerte, mi monstruosidad no me había afectado el cerebro. ¡Ya estaba fuera!

A la izquierda había un nuevo ascensor, por el que bajé. Me recibió toda una



Derrotado el soldado Mondite, este monitor nos permitirá dispararle un misil al monstruo del volcán.



¡Sorpesa! Queda un tripulante vivo en la nave derribada. Pero su arma es interesante: es mayor que la nuestra.



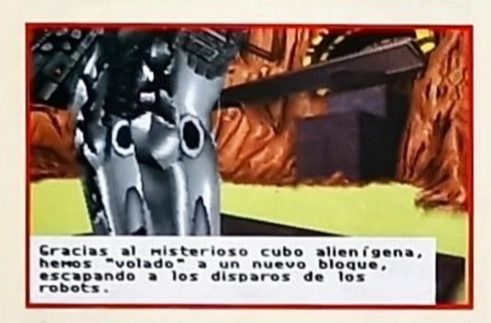
El curioso sistema de salvar y cargar juegos de Bioforge.



El interior de la nave derribada: también los tripulantes hibernados perecieron.


Una de las dos naves que derribamos: soldados que jamás llegaron a la base.


De bloque en bloque, ora escalando, ora "volando" (con la ayuda del cubo alienígena) hasta los restos de la nave derribada.


Gracias al misterioso cubo alienígena, hemos "volado" a un nuevo bloque, escapando a los disparos de los robots.

fila de robots voladores que disparaban sin cesar. Corrí junto al barranco, atravesé un túnel y salté para caer sobre dos grandes bloques de piedra. Del bloque inferior ya no había escapatoria. ¿Qué hacer? Desesperado, usé el cubo alienígena y, ¡sorpresa!, volé hacia otro bloque. Así, de bloque en bloque, y utilizando el cubo cada vez que necesitaba "volar", llegué hasta los restos de una de las dos naves que había derribado.

Junto a la nave yacía uno de los cañones que se había desprendido después de la caída y de él sobresalía un misil.

Tomé nota de ello y pasé bajo el ala para seguir investigando, pero un inmenso monstruo phyxx que deambulaba por la lava me hizo regresar. Entré a la nave, recogí otro equipo médico y, tras examinar a los hibernados tripulantes, todos ellos muertos, me acerqué a unos barrotes que parecían cerrar el acceso a los controles. De inmediato, la puerta se abrió y apareció por ella un hombre. ¡No todos los tripulantes habían muerto! A pesar de mis razonamientos sobre la necesidad de cooperar para escapar de aquel lugar a punto de estallar, el sobreviviente, deseoso de vengar la muerte de sus compañeros, luchó conmigo y me vi obligado a acabar con él. ¡Lástima! Era un excelente contrincante y pudo ser un amigo. Cogí el arma del cadáver, que era mayor que la mía y un dispositivo para abrir la puerta de la cabina.

¡El control de los misiles! Quedaban tres proyectiles y ante mí se veían la lava y el monstruo. Disparé uno de los proyectiles y, aunque no atiné, la bestia se acercó a examinar el boquete.

Esa fue la ocasión que aproveché para, con un segundo disparo, dejarlo tendido en el magma.

Despejado el camino, salí a inspeccionar. Varios saltos con el cubo brillante, un paseo sobre el cuerpo del monstruo y, un poco más adelante, tuve ante mí dos posibilidades: a la izquierda, se veía una lejana entrada circular y, a la derecha, una pasarela custodiada por robots. Me decidí por la segunda opción, corrí para evadir los disparos de los lentos centinelas y me desvié para entrar por un túnel. Me detuvo una puerta que no había forma de abrir.

¿Qué podía hacer con esa puerta? Dejé mi arma por ahí cerca y regresé para buscar la cabeza del misil. Con ella en mi poder, repetí el recorrido a toda velocidad, guardé el "cubo volador" en mi mochila, dejé el detonante junto a la puerta y escapé corriendo para salvarme de la explosión. Fue arriesgado, pero tuvo éxito: cuando fui a ver y a recuperar mi arma, la puerta ostentaba un inmenso boquete por el que pude pasar.

EL LEGADO DE LOS PHYXX

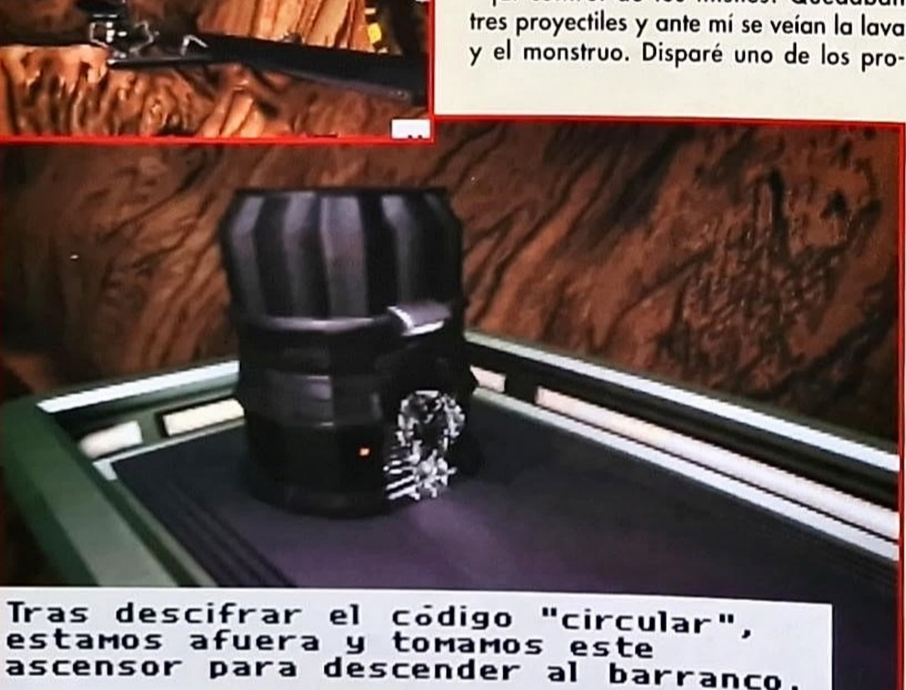
Atravesé un compartimento que se cerró sobre mí para despojarme de mi traje protector. Una vez del otro lado me vi en un gran salón. Hacia la derecha podía distinguir un pasadizo, pero a la derecha estaba... ¡la doctora Escher herida y custodiada por un robot! Aquel engendro se parecía al sabueso de *Fahrenheit 451*, clásico de la era pre-reticular, jeringa incluída. Mis golpes lo hicieron alejarse por unos segundos, pero no lo destruyeron.

Aproveché el breve lapso de tiempo para administrarle los primeros auxilios a la doctora con uno de mis equipos médicos.

Poco pudo decir ella, pues su estado seguía siendo precario, pero me dio un equipo traductor y una recomendación: debía visitar el "templo alienígena". Los textos de sus paredes me revelarían datos que era importante conocer.

Seguí su consejo. ¿Sería la entrada a ese "templo" el agujero circular que distinguí en mi trayecto reciente? Así era. Apliqué el traductor a las paredes y supe lo ocurrido en aquel planeta.

Los phyxx estaban divididos en dos clases: líderes-aprendices (un tal Gen,


Tras descifrar el código "circular", estamos afuera y tomamos este ascensor para descender al barranco.

ahora congelado, fue el primero de ellos) y obreros-soldados. La vanidad de los líderes provocó una cruenta guerra que casi acaba con todo. Los soldados, hartos, se rebelaron y se constituyeron en líderes-soldados, pero ya el mal estaba hecho. Los phyxx eran una raza casi extinta y los supervivientes dormían para esperar tiempos mejores. Y ahora el planeta iba a estallar a causa del accidente del reactor...

Mastaba había empleado tecnología phyxx para transformarme, así que, de cierta forma, yo era ahora uno de ellos. Sentí dolor por el triste destino de esa raza, a pesar de que fuese consecuencia de sus propios errores. Y, pensando en ello, abandoné el templo y regresé al lugar en el que se encontraba la doctora Escher.

Ella aún estaba allí, con su robot carcelero, pero me resultaba imposible ayudarla más. Decidí explorar el pasaje de la derecha, al final del cual me pareció vislumbrar varias criptas.

Nada más entrar, la pared se rompió y saltó a través de ella un viejo conocido: ¡el phyxx del reactor, del que creí haberme librado para siempre! No me quedaba más remedio que pelear y lo hice, hasta que el alienígena, harto de recibir patadas, optó por huir.

Frente por frente al boquete había una puerta medio desprendida y la abrí del todo. Una urna del cristal protegía otro misterioso artefacto phyxx. ¿Sería tan útil como el "cubo volador"? La urna estaba protegida por una especie de juego: de cuatro cuadrados formados por cuadros más pequeños de colores, el superior estaba fijo y los otros tres podían variar utilizando botones laterales. Pensé que la invariabilidad del cuadro superior tenía algún significado y maniobré hasta conseguir que el inferior se hiciera idéntico a él: la urna se abrió y me apropié del cristalino objeto.

¿Para qué serviría? Cuando regresé al gran salón vi a mi amigo alienígena escapar por una compuerta, cerca del lugar en el que yacía la doctora. La puerta se cerró, pero una corazonada me llevó a probar en ella el recién adquirido objeto y, en efecto, el mecanismo se activó. A pesar de lo peligroso que resultaba seguir al casi inmortal guerrero, mi situación no me permitía detenerme ante nada: entré por la compuerta.

EL ULTIMO MOHICANO

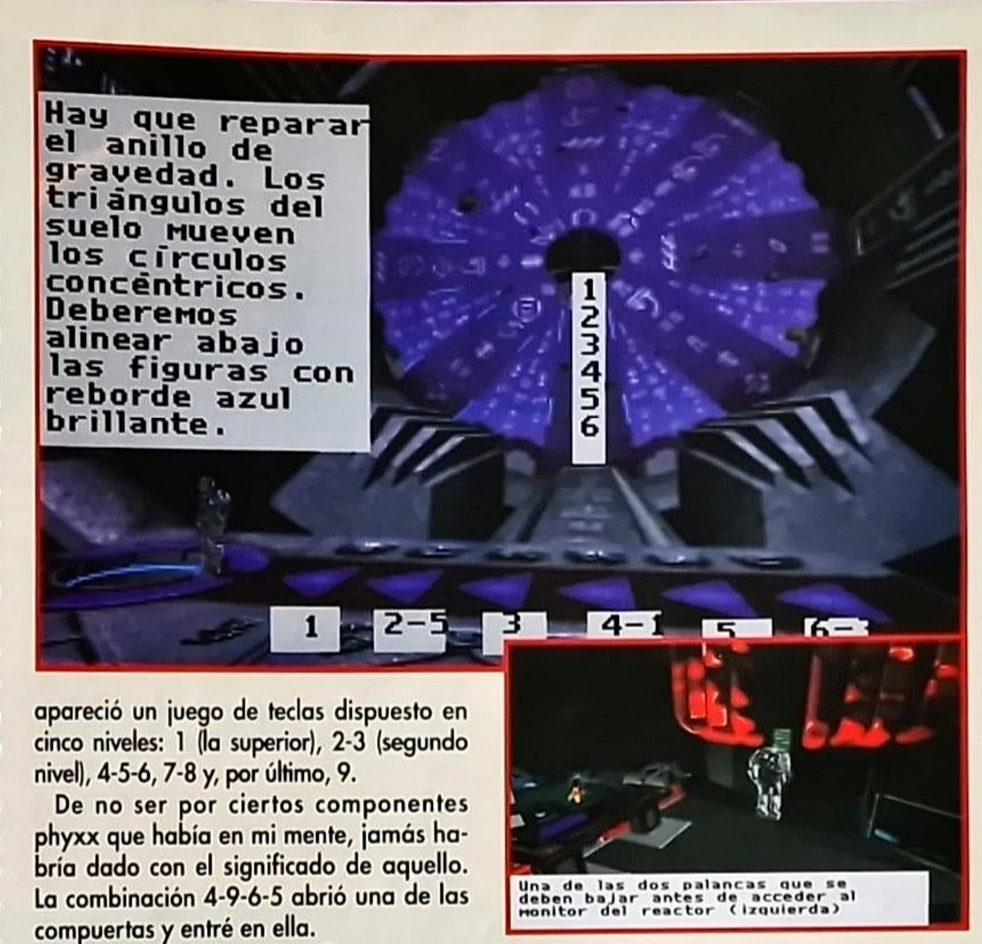
Otro salón, evidentemente, de arquitectura phyxx. Varias escotillas cerradas y, en el centro, una mesa de control. La accioné y apareció un juego de teclas dispuesto en cinco niveles: 1 (la superior), 2-3 (segundo nivel), 4-5-6, 7-8 y, por último, 9.

De no ser por ciertos componentes phyxx que había en mi mente, jamás habría dado con el significado de aquello. La combinación 4-9-6-5 abrió una de las compuertas y entré en ella.

El túnel que atravesé me llevó a un espacio desprovisto de gravedad. Sólo podía mover mis brazos y observé impotente el agujero de salida hasta que se me ocurrió disparar mi arma hacia una de las paredes en el ángulo adecuado. La reacción me hizo alcanzar la ansiada escotilla.

Un nuevo salón, ahora azul, y al final del mismo el persistente alienígena, de pie ante un campo azul que al parecer resultaba muy importante, pues lo defendió aún a costa de su vida (tuve que emplearme a fondo y esquivar sus potentes ripostas). De su cuerpo cayó un tercer objeto phyxx, que accioné para experimentar: mi cuerpo se vio cubierto por una especie de armadura que me permitió atravesar el campo azul.

En la nueva sala (la más grande de todas) había otra pantalla con el consabido acertijo phyxx, ludópata especie: dibujar un trayecto sobre unos exágonos oscuros, utilizando para ello unas "teclas de dirección" que se veían a la derecha. Al principio no tuve mucho éxito, pero acabé por comprender la razón: cada movimiento hacía que el significado de las "flechas" se invirtiese. Descubierto el truco, completé el circuito y una figura se acercó desde




Una de las dos palancas que se deben bajar antes de acceder al monitor del reactor (izquierda)

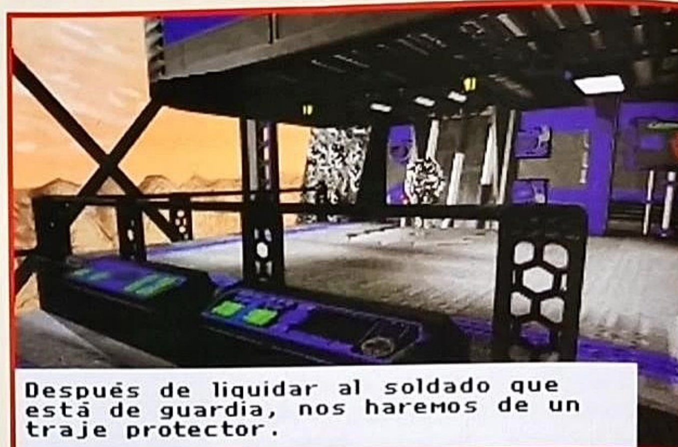

Lo que se debe evitar a toda costa: la explosión del reactor.


Si le atinamos desde aquí al alienígena del reactor, ahorraremos unos preciosos segundos.

Una vez que la grua ha empujado al robot al abismo, entramos a la zona del reactor.



Junto a la nave Icaro hay una batería y un intercomunicador. Ahora sabemos dónde está la Dra. Escher.



Después de liquidar al soldado que está de guardia, nos haremos de un traje protector.

lejos: mis acciones habían despertado al patriarca Gen, el primero de los líderes-aprendices.

Pero Gen no estaba disgustado por ello. Su presencia era necesaria para despertar a los durmientes y abandonar aquel lugar condenado, salvando así la especie a la que yo pertenecía ahora. Me asignó una misión, limpiar el anillo gravitatorio, única vía para escapar, y me entregó una batería, similar a la que tenía el Icaro, pero con su carga completa. Si hacía bien las cosas, podría utilizar la pequeña nave para salvarme, junto a aquellos que me aceptaban como uno de los suyos. ¡No utilizaría esa batería para curar mis heridas! Constituía mi pasaporte, mi salvación, mi esperanza.

El anillo gravitatorio... Regresé por donde había entrado, utilizando una vez más mi arma como propulsor, y me vi de nuevo en el salón de las compuertas. La tercera la abrí con la combinación 3-4-5 y la suerte estuvo conmigo: se trataba del anillo buscado.

EL ARABE ANTE SU TIENDA

"Limpiar el anillo" significaba hacer desaparecer la lluvia de pedruzcos que barrían la zona y que me veía obligado a esquivar.

Al fondo vi una serie de círculos concéntricos. En cada uno de ellos había una serie de figuras dibujadas y, en cada caso, una de esas figuras estaba delimitada por dos barras laterales de color azul brillante. Intuí que se trataba de alinear esas barras en el radio vertical inferior.



Derrotados los robots del nivel uno, hay que impedir que dos naves con soldados lleguen a la base.

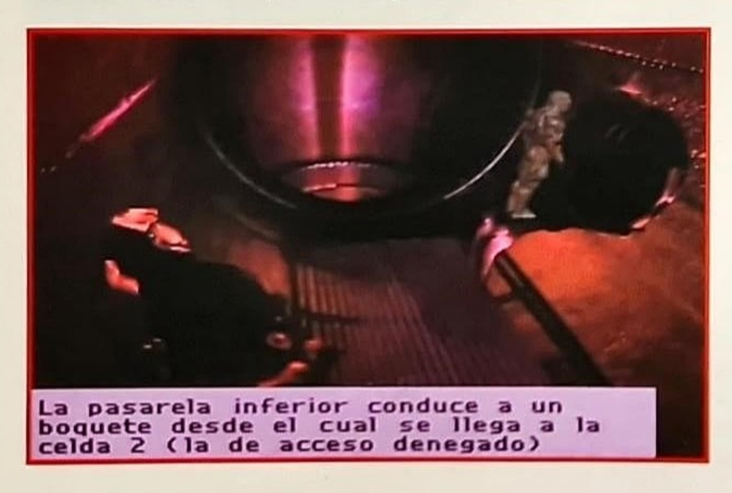
Hemos descendido hasta el nivel 1. Hay que matar a los robots que nos impiden salir.

Para ello contaba con unos triángulos dibujados en el suelo, pues pisarlos hacía girar los círculos, que eran seis. Llamé 1 al círculo inferior y 6 al exterior y descubrí que los triángulos, de izquierda a derecha, actuaban sobre el 1, el 2-5, el 3, el 4-1, el 5 y el 6-3, por lo que lo más sencillo era, una vez alineados el 2, el 4 y el 6, dedicarme al 1, el 3 y el 5.

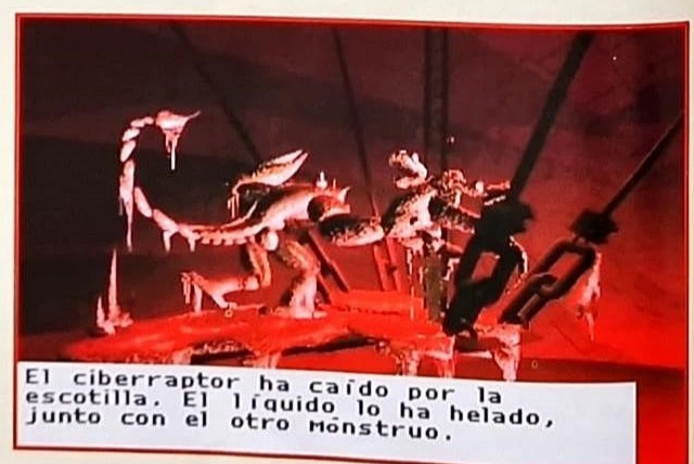
Tuve éxito: el diafragma se abrió y la mayor parte de los pedruzcos salieron por él.

Ahora se trataba de mi fuga y me quedaba una escotilla por abrir. Su combinación resultó ser la 3-4-9, pero algo me impedía salir. A la derecha había un monitor. Solté mi arma para estudiarlo con comodidad: lo que vi a través de él fue de nuevo el templo phyxx (buen atajo), pero dos soldados mondite lo custodiaban.

¿Cómo librarme de ellos? A la derecha tenía dos botones. Pulsé el superior y la gran esfera central se elevó. Uno de los soldados se acercó a mirar y eso me dio una idea: el botón inferior hizo que la esfera descendiera sobre la cabeza del curioso.



La pasarela inferior conduce a un boquete desde el cual se llega a la celda 2 (la de acceso denegado)



El ciberraptor ha caído por la escotilla. El líquido lo ha helado, junto con el otro monstruo.



El brazo de Caynan, el diario de Dane y el robot son los elementos que nos permitirán abrir esta nueva puerta.



Tras eludir al robot, abrir la escotilla y soltar el líquido, liberaremos al ciberraptor.

Quise repetir el truco, pero eso fue una ingenuidad. Cuando volví a elevar la esfera, el segundo soldado lanzó una granada por el orificio. ¡Rápido! Corrí hacia la granada y la devolví a mi agresor cual boomerang justo a tiempo para que le estallara en las narices.

Había llegado el momento de la carrera final. Me puse mi traje protector utilizando para ello el cubo brillante de los phyxx y salí por la escotilla. Regresar por las ruinas de la nave no era factible, pues la altura de varios de los cubos que se hallaban en ese trayecto permitía bajar, pero no subir. Tomé el camino de la pasarela de los robots, derribando a cuanto soldado mondite intentó detenerme.

Casi al final de la pasarela tuve que correr por la derecha para evadir los disparos que me hacía Mastaba desde la plataforma de aterrizaje. ¡Una nave había venido para llevárselo! ¡Por eso habían aparecido tantos soldados! Mi carrera fue inútil: el siniestro cirujano escapó en su nave, llevándose consigo a la doctora Escher, con la que pretendía hacer lo mismo que hizo conmigo.

Tras jurar que algún día encontraría a Mastaba, llegué a la escotilla que me permitiría regresar a la base, pero esta vez no funcionó el "patrón anillado". ¿Por qué? El diario del último de los soldados que derribé me reveló la razón: habían cambiado la clave y ahora se trataba de "dos barras horizontales".

Completé el trayecto y, tras derrotar a un último soldado, llegué a la nave individual. Estaba exhausto, porque en los últimos tiempos no me había curado para no consumir la carga alienígena y los equipos médicos ya los tenía más que gastados.

Empleé la batería que había dejado junto a la navecilla para recuperar un poco de salud y coloqué la que me entregó Gen en la nariz de Icaro... y escapé. Tras de mí estalló Dédalo, pero me escoltaban varias naves de cuadriculadas formas: los phyxx, despertados por Gen, se iban conmigo.

Mastaba... ¿dónde estás? No hay lugar en el universo en el que te puedas esconder de mí.

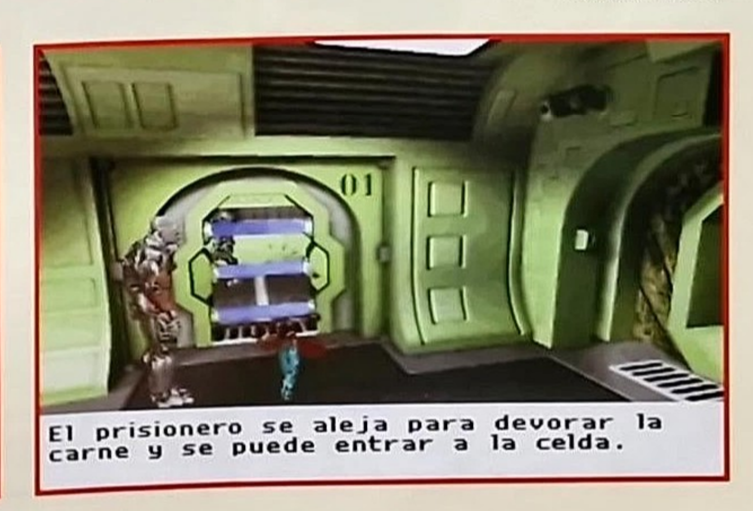
JULIAN PEREZ



El tenedor de Caynan permite abrir estas puertas y pasar a otra sala.



Mientras Caynan come, cogeremos su diario, una foto y el tenedor... ¡y a salir cuanto antes!



El prisionero se aleja para devorar la carne y se puede entrar a la celda.

KING'S QUEST VII

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL**

King's Quest VII

LA SAGA CONTINUA



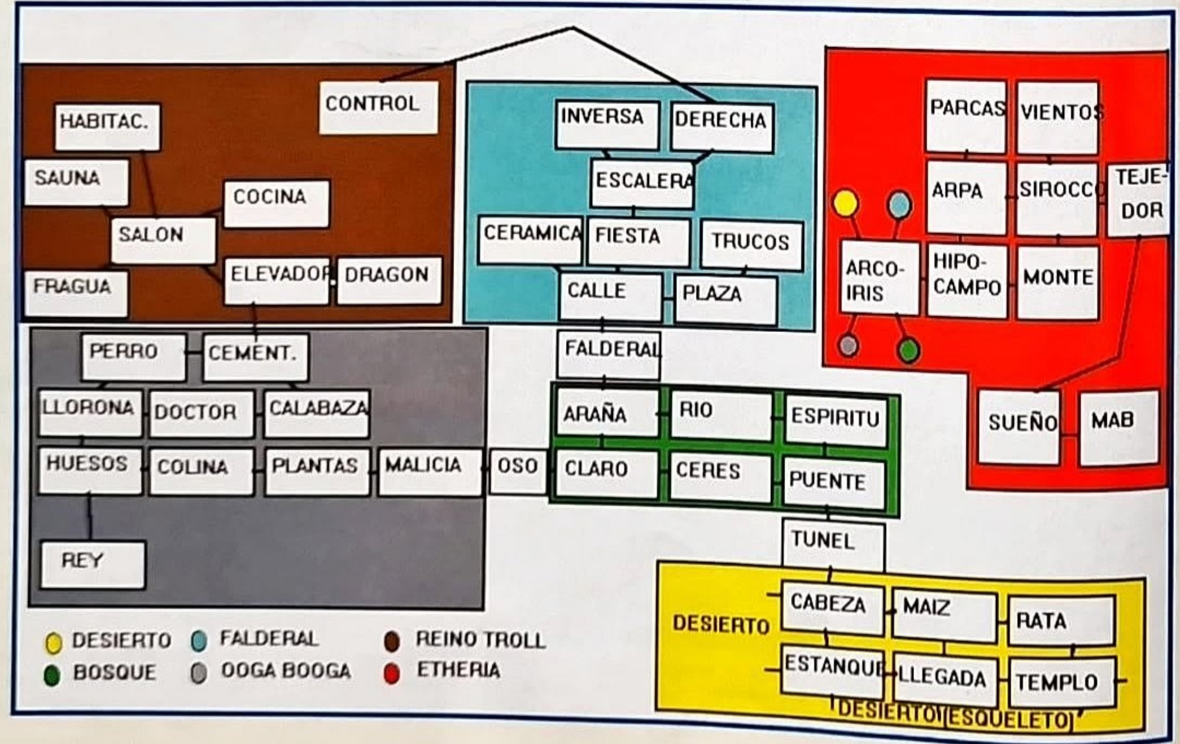
Valanice acaba de llegar al desierto y solamente tiene el peine de Rosella. Lo primero es recoger el trozo de tela.

Erase una vez un reino llamado Daventry... Graham, su rey, llegó al trono tras buscar tres objetos mágicos pedidos por el anterior monarca, que no tenía herederos. Valanice, la esposa a la que rescató de una lejana torre, le dio dos hijos: Alexander y Rosella. Se trata de una familia cuya historia está repleta de extraordinarias aventuras.

Rosella, una vez salvada de un dragón por su hermano Alexander y en otra ocasión emprendedora de una travesía plagada de peligros para buscar una fruta mágica que le permitiese salvar a su padre, ahora se aburre. De vez en cuando, recuerda a Edgar, el príncipe al que liberó de la bruja Lolotte. Por eso, le espanta la idea de su madre de casarla con el pelmazo de Rockmund. La discusión tiene lugar junto a un estanque. De él sale un adorable bichito: un caballito de mar alado. Rosella vislumbra un hermoso castillo y salta al lago. Valanice, tras recoger el peine abandonado por la muchacha, va en pos de su hija. Pero un misterioso brazo se interpone. Madre e hija se separan.



La misteriosa inscripción de la estatua que está ante el estanque: agua salada+ lágrimas+maíz=agua potable.




Valanice se prepara para enfrentar al escorpión del templo. Ha unido el trozo de tela a la vara que halló junto al estanque.


Neutralizado el escorpión, Valanice se aproxima al altar. El relieve solar de la pared le será útil mucho más adelante.

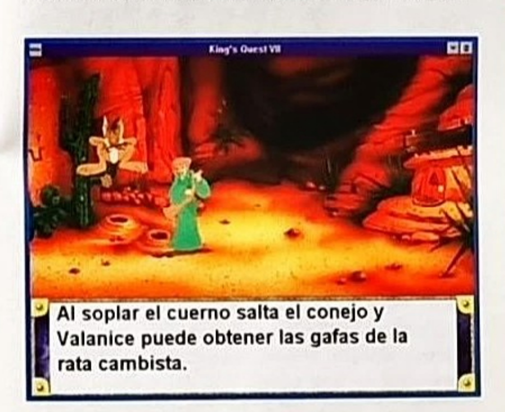

Las esferas azul y amarilla forman un rayo verde. La esfera roja ha sido colocada. Aparece la flecha de piedra.

CAPITULO I: ¿DONDE ESTOY?

El desértico pasaje al que va a parar Valanice parece el reino de lo absurdo: un conejo astado persigue a una rata. La reina mira el peine y llora al pensar en los peligros que podrá estar corriendo Rosella. Un pedazo de su vestido ha quedado enganchado en un cactus. Valanice lo recoge.

Repuesta, se decide a investigar. Al oeste encuentra una estatua con un cántaro y un estanque. El agua es salada (Valanice recoge algunos cristales) y, en el fondo, otra estatua más pequeña sostiene una bandeja con objetos. Valanice observa las tres cuentas del collar de la estatua grande y la jeroglífica inscripción al pie de la misma: agua salada, llanto, mazorca de maíz en mano, agua potable... Interesante. Antes de marcharse de allí, recoge un palo del suelo por si tiene que defenderse.


La segunda inscripción del desierto: estanque lleno+cuentas alineadas+ cuenco invertido=estanque vacío.


Al soplar el cuerno salta el conejo y Valanice puede obtener las gafas de la rata cambista.


En la cueva hay una cajita que contiene un grano de maíz y cuatro múcuras. Tres de ellas se romperán al intentar cogerlas.


El grano de maíz ha sido sembrado y ocurre un prodigio: en un momento aparece una planta cargada de mazorcas.

Más al norte hay una cabeza de piedra y en la arena se ven huellas que llegan hasta la cerrada boca. ¿Será una puerta? La reina descubre una hendidura en forma de flecha que bien pudiera ser el cerrojo.

Al norte hay montañas y los otros tres flancos lo rodean interminables arenas. En ellas, Valanice ve una pálida figura a la que llama para preguntarle por su hija. ¡Es un fantasma! La reina lo sigue para saber algo más: se trata del espíritu de un aventurero que pereció en el desierto y ahora está condenado a vagar por él mientras tenga sed. Según la sombra, el único paso a través de las montañas fue sellado por un espíritu maligno.

En el extremo este hay una especie de templo. En su interior se ve un relieve en forma de sol con una joya en un ojo y un altar. Nada más entrar, Valanice es atacada por un escorpión gigante. ¡Rápido! La reina sujeta el pedazo de tela a la vara y la agita delante del monstruo. El escorpión clava su mortal aguijón en la tela y queda enganchado en la pared. Valanice puede inspeccionar el altar.

Mira la mesa y hunde el botón central. Aparece un rayo blanco y tres bolas. Valanice, después de varias pruebas, coloca la azul en la mano izquierda de la estatua, la amarilla en la derecha y la roja al fondo. El rayo verde hace aparecer una flecha color turquesa que quizás sea la llave de la cabeza de piedra. Pero la reina no tarda en comprobar, decepcionada, que el orificio es más grande. Hay que explorar más.

En la pared de las montañas ve otra inscripción: un recipiente lleno, tres bolas alineadas en la tercera posición de algo (¿el collar de la estatua?) un cuenco invertido y un recipiente vacío. Pero hay algo más: en una cueva cercana encuentra una cajita que contiene un grano de maíz y cuatro cántaros. Tres de ellos se deshacen en sus manos, pero consigue hacerse con el cuarto.

¿Cómo hacer crecer el grano? A la en-


El fantasma del desierto ha saciado su sed y recompensa a Valanice: podrá escoger un objeto del esqueleto.


La estatua tiene rostro solar, las cuentas del collar están alineadas y el cuenco invertido: el estanque se vacía.


La estatua del fondo del estanque. Para obtener la otra parte de la flecha hay que hacerle una ofrenda.


Unidas las dos partes de la flecha de piedra y colocadas en el cerrojo, la puerta se abre. Valanice abandona el desierto.


El autor del secuestro de Rosella parece ser el rey troll. Más tarde se descubrirá que es Edgar, que lo ha suplantado.

trada de la cueva cae una persistente gota. La reina siembra la semilla bajo ella y, ¡prodigio!, aparece una planta cargada de mazorcas. Valanice coge una de ellas.

Cerca de allí está la madriguera de la rata del desierto, que no puede ver nada porque el travieso conejo le ha quitado sus gafas. La rata es coleccionista y quizás Valanice pudiera conseguir algo. Pero antes hay que recuperar las gafas.

De momento, si ha interpretado bien las inscripciones, la espera la estatua del estanque. Llena su flamante cántaro de agua salada y la vierte en el cuenco. Ahora necesita lágrimas... y para esto hay un recurso infalible: mirar el peine y recordar a Rosella. Una vez colocada la mazorca en la pétrea mano, el agua se hace potable y Valanice vuelve a llenar su cántaro.

La maldición del fantasma queda rota cuando éste sacia su sed.

Agradecido, conduce a la reina hasta su esqueleto y le ofrece un objeto. La reina opta por una soga. El conejo astado pasa periódicamente entre dos cactus. La reina ata la soga a ellos y recupera las gafas de la rata. Un poco de pelo del conejo queda enganchado.

Cuando se encamina a la madriguera de la rata observa que, junto a la planta de maíz, ha germinado una semilla de calabaza. La recoge y la idea resulta ser buena pues, una vez entregadas las gafas, el único cambio interesante que ofrece el roedor es una piedra color turquesa por la semilla.

La rata sabe algo más: ha oído decir que el rey de los trolls se dispone a casarse con una rubia princesa extranjera. ¿Será Rosella? Sólo se puede llegar atravesando un bosque encantado y Ooga Booga, tierra de muertos.

De momento, lo único que se le ocurre a Valanice es descender al estanque. Para ello alinea las tres cuentas del collar en la tercera posición y hace girar el cuenco moviendo el brazo de la estatua. No ocurre nada. ¿Se habrá equivocado? De pronto observa que se puede hacer girar la cabeza. Con rostro de sol, el ídolo vacía el estanque. La reina puede descender.

En la bandeja del fondo hay dos piedras color turquesa. Una de ellas parece ser la necesaria para completar la llave. En el evidente plato de ofrendas habrá que colocar algo a cambio. La selección es obvia: la piedra turquesa que le dio la rata. La reina une las dos partes de su llave y ésta encaja en la cabeza de estatua. Decidida, penetra en el túnel... pero allí la espera un enorme y amenazador lagarto.


En la cocina está el primero de los objetos solicitados por Matilda: el cuenco de oro. Hay que usar el ratón de juguete.

CAPITULO II: UN TROLL ES UN TROLL

Entretanto, ¿qué ha ocurrido con Rosella? La mano que tiró de ella pertenece a Otar Fenris III, rey de los trolls, que la trae a su subterráneo palacio a través de un espejo. Rosella ha dejado de ser persona para convertirse en una joven troll. Otar queda sorprendidísimo ante el cambio, del que Rosella no se percata, hasta no verse en el espejo. No obstante, Otar quiere tomarla por esposa: para eso la ha traído. Y al ver el espanto de la princesa, la lleva a su habitación para que descanse.

Cuando Rosella sale a dar una vuelta, Matilda, la vieja aya de Otar, la recrimina, pues cree que ha venido a robar el trono.


La primera aparición de Malicia. Rosella se entera de que es un hada expulsada de Etherea. Por eso desea vengarse.


El salón del reino subterráneo con sus cinco salidas: sauna, habitación, cocina, sala del dragón y fragua.


En la cueva de la fragua Rosella llenará el cuenco con agua verde, cogerá la lámpara y sulfuro de la pared para dormir al herrero.


El elevador está roto y el corpulento troll no deja pasar el puente. Habrá que empujarlo con el carrito que está al fondo.



El escudo, una vez desarmado, sustituye a la rueda que le faltaba al carrito. Ya Rosella lo puede lanzar sobre el troll.



El dragón de cristal dará una gema cuando recupere su brasa. El martillo que dará el orfebre a cambio permite obtener la escama

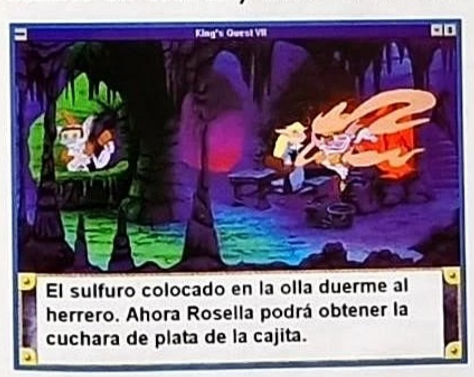
Las lágrimas de la princesa la convencen de su inocencia y le propone ayudarla. Si Rosella consigue un cuenco de oro lleno de agua verde, escarabajos cocidos, una escama de dragón de cristal y una cuchara de plata, el aya podrá devolverle su forma humana.

A cambio, Rosella deberá subir a Ooga Booga y descubrir por qué sus habitantes se han enemistado con los trolls.

Al terminar la conversación, Spike, un niño troll, entra muy disgustado con el ratón de juguete que le han regalado. Rosella recoge el abandonado ratón, así como un escudo que cuelga de la pared.

La cocina es un buen lugar para encontrar un cuenco y Rosella entra en ella, pero el cocinero no quiere saber nada de intrusos.

Expulsada al salón, Rosella ve pasar a una mujer que le produce escalofríos. La sigue hasta la sauna y comprueba que no sólo ella teme a esa misteriosa dama, que va acompañada de un perrito faldero. Los trolls de la sauna aclaran sus dudas: se trata de Malicia, de quien se cuenta que fue expulsada de Etherea. Nadie sabe por qué ha dado en frecuentar los predios de los trolls.



El sulfuro colocado en la olla duerme al herrero. Ahora Rosella podrá obtener la cuchara de plata de la cajita.



La magia de Matilda le ha devuelto a Rosella su forma humana. Pero Malicia está a punto de aparecer.



Para llegar al cuadro y escapar de su encierro Rosella necesita hacer una escalera con todas las banquetas.

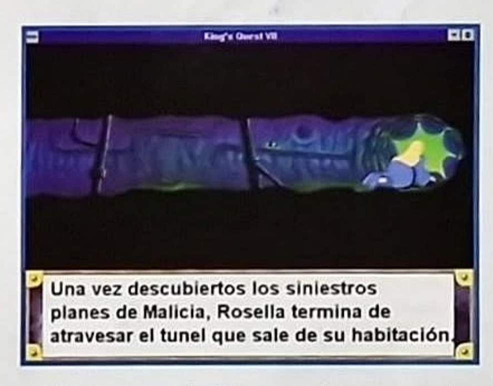
Rosella usa el ratón para ahuyentar al cocinero y no sólo se hace de un cuenco de oro (desecha uno de barro) sino que, además, tras probar el nauseabundo café, consigue escarabajos cocidos, azúcar de trolls. ¡Ya tiene dos ingredientes! Los demás pueden estar en otros túneles. En uno, hay un elevador roto y un corpulento troll que no la deja pasar por un puente.

Quizás si lanzara contra él el carruaje que está al fondo...

Pero le falta una rueda. Por suerte, la princesa lleva un escudo, que desarma, y arregla el carruaje. El molesto troll es arrojado a la lava.

¿Y a dónde lleva el nuevo corredor? ¡A un dragón de cristal! ¡La escama! El lagarto está muy afligido porque ha perdido su fuego.

De momento no se puede hacer nada con él.



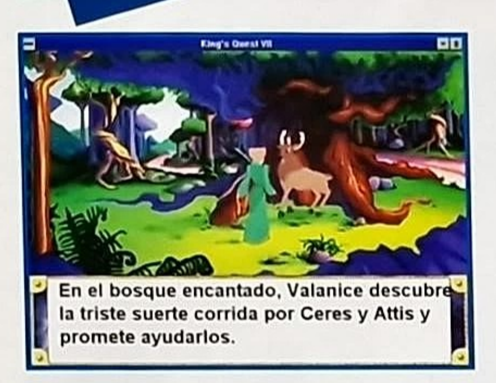
Una vez descubiertos los siniestros planes de Malicia, Rosella termina de atravesar el tunel que sale de su habitación.

Hay nuevos bañistas en la sauna: dos mujeres troll. Una le cuenta a la otra que ha usado sulfuro para dormir a su insomne esposo. Pensando en ello, Rosella entra a otro corredor y llega a una fragua, en la que trabajan un herrero y un orfebre.

Huyendo del enamoradizo herrero, que insiste en besarla, sale por el fondo y encuentra agua verde para su cuenco, una lámpara y ¡sulfuro! Salta con agilidad las piedras para recoger un poco.

Nunca se sabe a quién es necesario dormir.

Pronto descubre a quién: el herrero tiene una cuchara de plata, recién hecha, en una cajita. Rosella pone sulfuro en el fuego, el tenorio se duerme y la princesa coge la cajita con unas tenazas, la sumerge en un barril para enfriarla y se hace de la cuchara. ¿Puede hacer algo más? ¡Sí! Aviva el fuego con el fuelle y recoge una brasa con la lámpara. Quizás el dragón le dé a cambio una escama.


En el bosque encantado, Valanice descubre la triste suerte corrida por Ceres y Attis y promete ayudarlos.


Valanice atraviesa el cauce seco del río. La telaraña cierra el camino a Falderal. Hay que encerrar a la araña en la cajita.


El portero de Falderal no deja pasar a nadie por la puerta grande, pero nada impide usar la pequeña.

El orfebre es más amable. No se siente a gusto con los trolls y le gustaría establecerse en Etherea, pero no tiene dinero para ello. Rosella lo deja y va en busca del dragón, pero a cambio del fuego no obtiene la escama, sino una joya. ¿Qué hacer con ella? ¡El orfebre! Rosella le da la gema y éste, viéndose rico, le regala a la chica su martillo y su cincel. Con éstos, la princesa toma una escama de la cola del dragón cuando éste la baja, pues los dragones dormidos son muy peligrosos.


La imagen de Valenice tira de ella y la hace entrar "derecha" en la habitación invertida. Así podrá coger el espejo mágico.

Rosella le entrega los ingredientes a Matilda y vuelve a convertirse en muchacha. La potente mezcla derrite la cucharita de plata y la princesa guarda lo que queda de ella. Otar queda maravillado por la transformación, pero nadie ha contado con Malicia, a quien no parece gustarle el amor del troll por la joven. Rosella es encerrada en su habitación.

¿Cómo escapar? Del retrato de Otar que cuelga de la pared sale humo. Rosella hace una escalera con los bancos y retira el cuadro, dejando al descubierto un túnel, por el que huye. Por el camino escucha una inquietante conversación: Malicia pretende que el sumiso Otar aprenda a controlar el volcán para hacerlo estallar y arrasar todos los reinos de Eldritch: Etherea, Ooga Booga, el bosque encantado y Falderal. ¡Hay que impedirlo!


Al vendedor de porcelana le han robado a Tesoro, el pájaro chino. Cuando Valanice lo devuelva, obtendrá la máscara.

Al salir del túnel, Rosella encuentra un curioso objeto, un sapo-dragón, y escucha voces en su habitación: Malicia y el aya discuten. Sale Matilda muy enfadada y Rosella le pregunta qué es el sapo. Se trata de un animal mágico, que perteneció a Otar de niño y que revela que el rey está prisionero en Ooga Booga. ¡El que está allí es un impostor!

Matilda le da a Rosella una soga mágica para que repare el ascensor y vaya a Ooga Booga. La aparición de Malicia hace que la chica se esconda y descubra algo interesante: la bruja le teme a los bichos. La malvada mujer se marcha y Rosella intenta escapar, pero Malicia regresa. ¡El ratón! La bruja huye del animalito y Rosella tiene el camino libre. Arregla el elevador y sube, pero...


Valanice ha entrado a la habitación invertida. El espejo mágico estaba en un cajón, pero "cae" al techo.

CAPITULO III: EL CIELO SE VA A CAER

Dejamos a Valanice ante un monstruoso lagarto. De momento sólo atina a huir, pero ve junto a la entrada del túnel el espinoso fruto de un cactus, que obtiene


La serpiente mercader es la autora del robo del pájaro chino. También tiene la poción que necesita Valanice para pasar el bosque.


Valanice ha entrado con la máscara a la fiesta del Archiduque. Detrás de la cortina del fondo están las escaleras de Escher.


El laberinto de escaleras. Uno de los espejos de la habitación "derecha" permitirá enderezar la "invertida".



La pluma de la cola del pollo de goma le permite a Valanice despertar al espíritu del bosque.

con la ayuda del palo. La fruta aleja al amenazador animal.

La reina está en un bosque bellísimo, pero algo ha ocurrido en él: un puente roto, un río seco... Al caminar un poco descubre a un ciervo junto a un árbol herido. Se trata de Attis y Ceres, protectores del bosque, a quienes una fuerza desconocida, sólo existente en Etherea, por inconcebible que le parezca a Attis, ha encantado. Valanice promete ayudarlos. Según el ciervo, sólo el espíritu del bosque, que siempre duerme, puede romper el hechizo. Previene a la reina acerca de la peligrosa bestia que habita al oeste. Un mercader de Falderal tiene algo que puede ser útil.

Falderal está al norte y Valanice atraviesa el fangoso río saltando de piedra en piedra. Pero una telaraña se interpone y, en ella, una araña se dispone a devorar a un colibrí. Valanice la encierra en su cajita y libera al pájaro, deshaciendo la telaraña. El camino a Falderal está libre.

La entrada está custodiada por un guardia que no deja pasar a nadie, pero es tan tonto que descuida una puerta más pequeña por la que la reina entra con facilidad. En Falderal conoce al archiduque Fifí el Yip-yap, que no quiere saber nada de ella hasta que la reina no lo conmueve con las lágrimas vertidas sobre el peine de Rosella. El can le permite entrar en el pueblo y le recomienda la ingestión de sal para visitar la tienda de trucos.

En casa del archiduque hay una fiesta. No podrá entrar quien no lleve máscara, pero la reina busca a un mercader. En la tienda de porcelana hay uno que no es el buscado. Se encuentra muy afligido por la pérdida de su pájaro chino. De la pared cuelga una máscara, pero la reina no tiene dinero para comprarla.

Al salir ve a a un preocupado animalito. Se trata de Pollito Pito, que intenta convencer a todos de que el cielo se va a caer. En la plaza, por fin, encuentra al mercader, una serpiente. No le dará lo que necesita a menos que la reina le traiga un espejo mágico que se oculta en casa del archiduque.

Junto al carromato del reptil hay una sospechosa jaula cubierta.

En ella está el robado pájaro chino. La reina se lo lleva a su propietario y obtiene a cambio la máscara. Esta le permite entrar a la fiesta para buscar el espejo mágico.

La reina atraviesa la cortina del fondo y llega a un laberinto de enrevesadas escaleras. En una habitación invertida encuentra el espejo en un cajón, pero éste "cae" al techo. ¿Cómo recuperarlo? Las escaleras la conducen a una habitación llena de espejos con una inscripción que no consigue leer. Uno de los espejos tira de ella y la hace entrar "al revés" en la habitación invertida. ¡El espejo ya es suyo!

Sólo que la serpiente se ha ido y la reina no puede hacer el cambio. De pronto, ocurre algo: lo que parece un queso cae al estanque y Pollito Pito se pone a llorar. La reina le dice que no se preocupe por un queso, pero no es tal: ¡se trata de la luna de Eldritch!

¿Qué hacer mientras regresa el mercader? El espejo mágico, al mostrarle el peine, revela a Rosella en grave peligro. La reina recoge una moneda de un nido cercano y, tras ingerir sal, como le han dicho, entra a la tienda de trucos. Compra un libro con la moneda: sus páginas están en blanco. En la pared hay pollos de goma. Una pluma quizás pueda despertar al espíritu del bosque, pero el tendero sólo daría uno a cambio de algo muy especial. La fiesta ha agotado su existencia de máscaras.

Valanice le cambia la suya por un pollo. Lo examina y coge la pluma.

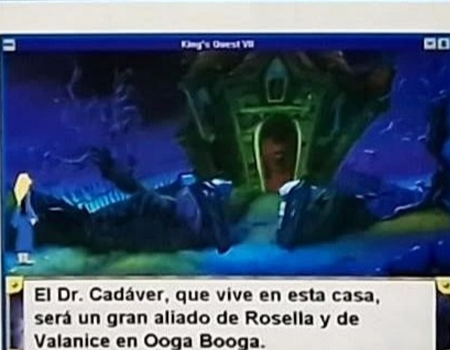
Es hora de salir y buscar en el bosque al



Este dibujo que aparece dos veces en el cementerio es la combinación de la cerradura que encarcela al rey troll.

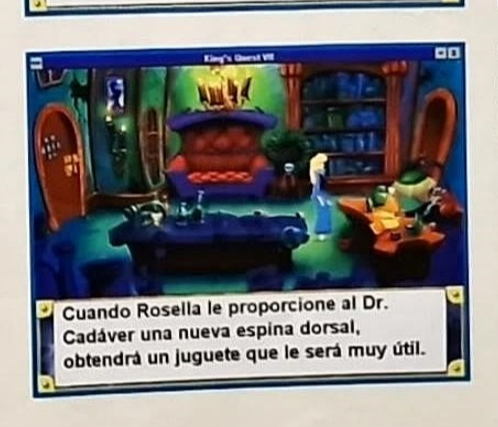


El enterrador que salvó a Rosella en Ooga Booga tiene un problema: los niños diabólicos robaron su ratón.



El Dr. Cadáver, que vive en esta casa, será un gran aliado de Rosella y de Valanice en Ooga Booga.

El néctar mágico de las flores hace funcionar a la primera estatua. Attis bebe de las aguas y recupera su forma humana.



Cuando Rosella le proporcione al Dr. Cadáver una nueva espina dorsal, obtendrá un juguete que le será muy útil.



Este espíritu vegetal no dejará pasar a Rosella hasta que la princesa no lo "vaporice" con el rociador del Dr. Cadáver.



Rosella sube en la cesta a la casa de los niños diabólicos. No es conveniente estar allí mucho tiempo.

espíritu. La reina lo halla y usa la pluma para despertarlo. El pétreo ser le explica que las estatuas del río pueden romper el hechizo, pero hay que proporcionarles líquido sagrado y alimento sagrado. Líquido sagrado... El colibrí al que la reina salvó de la araña llena su cuenco con néctar de las prodigiosas flores. Una de las estatuas revive, el río se llena y el puente se arregla. Aparece Attis y las mágicas aguas le devuelven la forma humana. Valanice lo deja tratando de salvar a Ceres. Attis le promete que la recompensará.

¿Qué más se puede hacer? Quizás a la rata cambista le interese el inútil libro. La reina obtiene a cambio un cayado y recuerda la luna del estanque. Regresa a Falderal (la serpiente aún no ha llegado) y saca el satélite de las aguas. Pero no siempre las buenas acciones son reconocidas: es arrestada por robar la luna.

CAPITULO IV: QUE SE PONGA DE PIE EL VERDADERO REY TROLL

Entretanto, Rosella ha salido a la superficie, pero el elevador se rompe y la princesa se agarra del borde del agujero. Alguien le ofrece una pala. La joven se sujeta de ella y salva su vida.

El agujero se cierra.

Está en un cementerio: Ooga Booga es el reino de los muertos.

Observa que su salvador, el sepulturero, usa una pala demasiado pequeña. La máquina de cavar que inventó está rota: la rata que la hacía funcionar fue robada por dos niños diabólicos. El amable obrero previene a la princesa acerca del Hombre del Saco, que campea por sus respetos desde que Malicia derrotó a Tsepish, el conde protector.

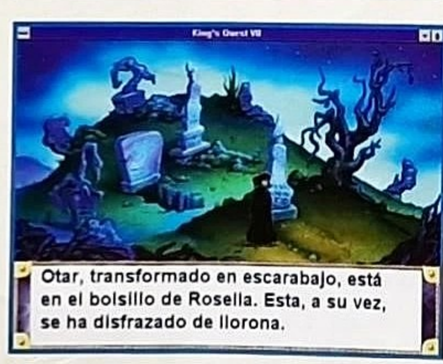
En la puerta del hangar y en la pared de una derruida casa contigua, en la que habita el fantasma de un perro, tres símbolos se repiten: una calavera, un murciélago y una araña.

Rosella llega a casa del médico de las criaturas que allí habitan: el jorobado Dr. Cadáver, al que incordian los dos diabólicos niños y que está sin espinazo por habérselo cedido a una paciente. El amable doctor no conoce el paradero del secuestrado rey troll, pero también la previene acerca del Hombre del Saco y los niños infernales.

Rosella hace caso a los consejos y huye del Hombre del Saco cada vez que aparece. Tampoco se anima a acercarse a una siniestra llorona que se lamenta junto a un panteón.



Ya Rosella ha conseguido una columna vertebral para el Dr. Cadáver y se dispone a salir de la casa-calabaza.



Otar, transformado en escarabajo, está en el bolsillo de Rosella. Esta, a su vez, se ha disfrazado de llorona.



La parte posterior de la casa de Malicia. Si el perro no está ladrando, Rosella podrá excavar un túnel para entrar.



Recuperado el ratón, el sepulturero echó a andar su máquina. Agradecido, cava donde Rosella le indica: la prisión de Otar.



Rosella creía haber liberado ya a Otar, el verdadero rey troll, pero no contaba con la aparición de Malicia.

Cerca de la casa de Cadáver está la calabaza en la que habitan los traviesos. Después de una fallida incursión en la que tiene que huir de un fantasma verde, la princesa logra subir con la ayuda de una cesta. Actuando rápido para que no la sorprendan los pequeños monstruos, Rosella obtiene un espinazo para el doctor que, agradecido, la premia con una horrible caja sorpresa que a la chica no le interesa, aunque imagina un buen destino para ella: los dos diablillos. Para ni acercarse a ellos, la coloca en la cesta y los chicos le dan a cambio el ratón del enterrador.

Al recuperar su mascota, el sepulturero arregla su máquina y le ofrece a Rosella un silbato para que ésta le avise si necesita algún servicio.

Rosella se da una vuelta por la casa-calabaza por si los chicos planean otra diablura y su visita no puede ser más oportuna, porque se disponen a enterrar a un gato. Cuando los demonios se van, Rosella abre el pequeño ataúd con el cincel y libera al animalito, que resulta ser amigo de Cadáver. Según el gato, el rey troll está encerrado en la guarida del Hombre del Saco. Como recompensa, le regala a nuestra heroína una de sus siete vidas.

Eso puede ser muy útil. En su búsqueda, Rosella ve que el sepulturero ya no necesita la pala, así que la toma.

En el cementerio hay un lugar muy sospechoso: un montón de huesos cobra vida cada vez que Rosella intenta acer-


El artefacto que neutralizará a Malicia se oculta en este cajón. Rosella conservará, además, una media.

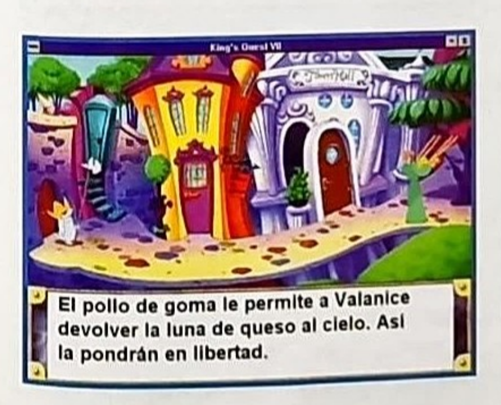
carse, como si protegiesen algo. Rosella se sitúa en un lugar seguro y llama a su amigo. Este abre un orificio en la osamenta y pone al descubierto un túnel. Rosella desciende y halla un sarcófago protegido por numerosas cadenas y una combinación de seguridad.

¿Estará allí el rey? Rosella recuerda los dibujos que vio en dos sitios: calavera, murciélago, araña. ¡La puerta se abre! Pero la alegría dura poco: aparece Malicia, y Rosella y el rey quedan encerrados juntos.

¿Qué hacer? Rosella recuerda: ¡el sapo dragón es mágico! Se lo da a Otar, pero éste necesita su brazalete para activarlo.

Rosella se lo quita con el cincel, el rey pone al sapo a cavar y escapan por un túnel. ¡Los pueden descubrir de un momento a otro! El rey manda al sapo dragón a que avise a Matilda. Con la ayuda de una vara mágica que entrega a la princesa, se transforma en escarabajo, que Rosella esconde en su bolsillo, y la chica se disfraza con una capa negra que aparece por arte de magia. Ni el mismísimo Hombre del Saco la reconoce.

Rosella va a pedir consejo al Dr. Cadáver pues, al quedar bloqueada la entrada del cementerio, no sabe cómo llegar al reino subterráneo para impedir la erupción. El médico le da algo que quizás pueda ayudar: un vaporizador de ectoplasma. Con éste burla al fantasma verde que no la dejaba pasar y llega a casa de Malicia.


El pollo de goma le permite a Valanice devolver la luna de queso al cielo. Así la pondrán en libertad.

Según el rey troll, quizás se pueda llegar al mundo subterráneo por una entrada secreta situada en Falderal. Pero antes hay que entrar en casa de Malicia, pues su poder se puede contrarrestar con un objeto que la bruja le robó.

Como es temerario entrar por el frente, Rosella da la vuelta y descubre un orificio, que amplía con la pala. La chica espera a que el perro no ladre para entrar. Una tabla se levanta, pero antes hay que burlar al perro faldero, cosa que consigue Rosella volviendo a bajar y aplicando el vaporizador. Tan molesto queda el caniche que Malicia, cuando aparece, lo lleva a pasear. ¡Es la ocasión esperada!


La cuchara derretida es la piedra y la media la honda. Rosella-David se enfrenta al oso Goliat.


Otar, el rey troll, abre la puerta que conduce a la sala de los controles del volcán. Rosella observa sus movimientos.


El rey verdadero y el usurpador se enfrentan al fin, pero ya el volcán está a punto de hacer erupción. ¿Será tarde?

El artefacto en cuestión está en un cajón, bajo un montón de ropa. Según el rey, para que funcione hay que conectarlo en el cuarto de controles del volcán. Sólo así recuperará su energía.

Rosella vuelve a guardar las prendas y se guarda una media por si acaso. Al salir, se vuelve a poner la capa.

La media no tarda en demostrar su utilidad: unida a la cuchara derretida, se convierte en una honda que hace huir al oso del bosque. En Falderal, el archiduque que le dice que su madre está arrestada y el vendedor de porcelana le hace saber que quizás la entrada buscada esté en la casa de Fifí.

Rosella recorre, al igual que lo hizo antes su madre, el laberinto de escaleras y llega a la sala de los espejos. Sólo que ella sí tiene algo con qué limpiar la placa: la media de seda. El angelote pide que lo alimenten con algo exquisito...

¿Qué podrá ser? Rosella arranca con la ayuda del cincel una de las doradas uvas que decoran las columnas. ¡Funciona! La fuente central se abre y revela un túnel que conduce a las profundidades.

Es hora de devolver su forma al rey troll. La vara tiene una letra en la empuñadura que puede ser T o F, según se haga girar el mango. En la posición T, Rosella la aplica al escarabajo y el retransformado monarca la guía. Llegan a la puerta de la sala de control y Rosella observa los mandos que mueve Otar: izquierda, derecha, centro... Dentro está el impostor, que por fin ha activado el volcán. Los dos reyes, el auténtico y el usurpador, comienzan a luchar.

CAPITULO V: PESADILLA EN ETHEREA

Dejamos a Valanice a punto de ser juzgada: la reina no podrá traspasar los muros de la ciudad y un perro guardián se coloca junto a la puerta para garantizarlo.

La única forma de salir es devolver la luna a su sitio y un árbol le da una idea. Coloca el pollo en una rama y lo usa como honda para lanzar el satélite al espacio. Así recupera su libertad.


Convertida en conejo gracias a la poción de la serpiente mercader, Valanice pasa corriendo junto al oso.



Attis, aunque no ha podido romper el hechizo que convirtió a Ceres en árbol, cumple con su palabra.

Una de las lápidas mencionaba la pierna izquierda perdida de un muerto, y ya se sabe a dónde va a parar todo lo que se extravía en Ooga Booga: Valanice la encuentra en la casa de los dos diablillos. El fémur le agrada al perro fantasmal, que hace buenas migas con la reina y le cuenta cuánto ansía reunirse con su amo: el conde Vladimir Tsepish. La maldad de Malicia lo privó de su cabeza y ahora vuela condenado a buscar-



El hueso hallado en la casa-calabaza de los niños diabólicos le permite a Valanice hacer amistad con el perro fantasma.



El petardo ha abierto la puerta de la cripta y Valanice recupera la cabeza del Conde Tsepish, protector de Oooga Booga.

La serpiente al fin ha regresado a su carpa y Valanice le entrega el espejo para obtener lo que la ayudará a atravesar el bosque. Se trata de un ungüento que, unido a pelo de animal, la convertirá por un breve lapso de tiempo en esa bestia. La reina recuerda el pelo del conejo que quedó enganchado a un cactus. Lo recoge, lo une al ungüento, se traslada a la entrada del bosque y se aplica la poción. Convertida en veloz liebre, pasa junto al oso, que se queda con un palmo de narices.

Sólo que el oso no era el único peligro. Del otro lado la espera un verde espectro, el mismo que solía atacar a Rosella. Por suerte, Attis es un hombre de palabra y aparece para hacerse cargo del fantasma.

Ya en Ooga Booga, la reina da con la casa del Dr. Cadáver, que le proporciona noticias frescas. Valanice queda horrorizada al saber el peligro que corre su hija.

Recorre el cementerio. En él ve al perro fantasmal, que se materializa ante ella, y a la llorona. Cuando lee la lápida del panteón, pasa volando un jinete sin cabeza.

Junto a los huesos que protegían la prisión del rey troll encuentra al gato negro, que le explica mejor la situación de Rosella. Sólo Oberón y Titania, monarcas de Etherea, pueden ayudar. El Conde Tsepish, antiguo protector de Ooga Booga, tiene medios para llegar allí, pero ahora está atado por una maldición. Es necesario romperla.



El conde Tsepish ha recuperado su cabeza y se reune con su perro y esposa. Valanice recibirá ayuda para ir a Etherea.



Los hipocampos alados de Etheria repiten una melodia. Las primeras cuatro notas, tocadas en el arpa, llevan a las Parcas.

la. La reina, que necesita del conde, ofrece ayuda y el perro le da el medallón de su amo.

¿Acaso el panteón...? La llorona reconoce el medallón y se marcha, pero la puerta está cerrada. Pero he aquí que la última "gracia" de los niños fantasmas consiste en perseguir al gato negro con petardos. Uno de ellos permite volar el cerrojo.

Un féretro decorado con una estatua canina y... dentro de él, la cabeza del jinete. Devuelta ésta a su propietario, el conde presta su caballo a Valanice para que viaje a Etherea, junto con un silbato para llamar al corcel cada vez que necesite de sus servicios.

Etherea... florido reino en medio de las nubes. Un cuarteto de alados hipocampos recibe a la reina y, en la cumbre de una montaña y tras subirse a un tronco, Valanice consigue ambrosía para sus nuevos amiguitos. ¿Qué significarán esas notas que repiten? Cerca de allí, Valanice encuentra un arpa y ensaya reproducir en ella los cuatro primeros sonidos, que corresponden a las cuerdas prima, quinta, sexta y cuarta. Una esfera se ilumina y, al tocarla, la reina se ve transportada a un lugar irreal en el que tejen las míticas tres hermanas: Laquesis, Latropos y Clotos. ¡Las Parcas! Las temibles deidades le dicen que Oberón y Titania están de viaje, en busca de su perdido hijo. Sólo la puede ayudar Mab, la Reina de los Sueños, que no puede ser hallada en la realidad.

¿Cómo entonces? Una segunda visita consigue que las Parcas aclaren el acertijo: para ver a la Reina de los Sueños hay que dormir.

¿Dónde hacerlo? Cuatro arcoiris permiten descender de Etherea.

Conducen al desierto, el bosque, el pueblo y Ooga Booga. En este último lugar, Valanice acude al siempre servicial Dr. Cadáver, que le brinda su cama-ataúd. En la pesadilla que sigue, Va-



Las cuatro notas de los hipocampos han disparado el mecanismo del arpa. Valanice toca la esfera para llegar a las Parcas.

lanice ve a la Reina de los Sueños convertida en un bloque de hielo.

Nueva visita a las Parcas: el hielo se derrite en la primavera, pero Ceres, como se sabe, está convertida en árbol. ¿Qué dijo el espíritu de los bosques? Bebida sagrada... el néctar. Comida sagrada... ¡ambrosía! Y el cuerno de la segunda estatua se llena de frutos. Uno de ellos, una granada, deshace el encanto: Lady Ceres tiene de nuevo forma humana.

Sigue un nuevo enigma: según la revivida diosa, Valanice debe viajar en estado de vigilia al reino de los sueños, armada con un cristal cargado de luz solar. ¿Cómo hacerlo? De nuevo, las Parcas conocen la respuesta: hay que volar con la ayuda del Tejedor de Sueños, que puede estar en la montaña de los vientos.

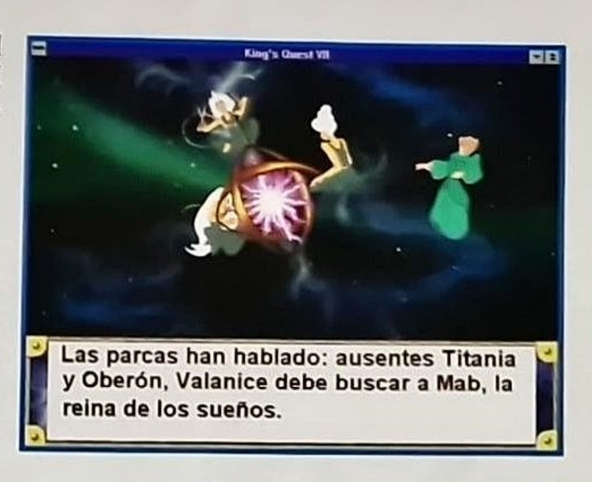
Por esta vez, las tres hermanas dan algo más: una red para atrapar a las pesadillas que protegen al hermano de Mab.

Valanice usa su red en la cueva de la montaña y un monstruo desaparece. Dentro, el tejedor hilvana quimeras. Le hace gracia que Valanice haya disuelto a su portero. Quizás debería tener dos, pero las pesadillas suelen luchar a muerte entre sí. Al saber la suerte que ha corrido su hermana, le da a la reina una alfombra mágica. Con ella puede viajar despierta al reino de los sueños.

¿Dónde hallar un cristal? Valanice recuerda haber visto una lámpara a través de la ventana de la casa de Malicia. Cuando el perro no ladra, entra por el túnel que excavó Rosella. Espera a que la bruja se vaya para coger un cristal de la lámpara. En el templo del escorpión, en el desierto, lo carga con luz solar.

Ya es posible usar la alfombra. Sobre ella, Valanice hace realidad la imposible tarea: viaja despierta al lugar que visitó en sueños, lanza la pesadilla atrapada en la red contra otra, para que las dos se destruyan, y llega al palacio. El bloque de hielo se deshace ante el cristal y Mab recibe las malas nuevas. Los vientos deben localizar a Oberón y Titania, dice, y le da a Valanice una brida mágica para que ensille a Sirocco, el caballo eólico, y llegue hasta los aéreos dioses.

Para atrapar a tan escurridiza bestia hay que ocultarse y Valanice lo hace detrás de unas rocas. Cuando aparece el blanco corcel le lanza la brida y asciende hasta la morada de los vientos. Estos cumplen la misión y pronto regresan los desaparecidos monarcas. La real pareja vuela hacia la cima del volcán, dejando a Valanice preocupada por la suerte de Rosella.


Las parcas han hablado: ausentes Titania y Oberón, Valanice debe buscar a Mab, la reina de los sueños.

CAPITULO VI: ¿LISTOS? ¡BOOM!

Habíamos dejado a la princesa en el momento en el que el verdadero y el falso rey troll luchaban entre sí. ¡Usa la vara!, le grita Otar, y la joven le da vuelta al mango para colocar la empuñadura en la posición F (¿falso rey?) ¡En efecto! El impostor queda convertido en... ¿Edgar?

La aparición de Malicia no le da tiempo a Rosella de pensar en ello. Edgar desaparece, Otar queda sin sentido y la princesa va a parar al mismísimo cráter del volcán. ¡La erupción está a punto de producirse!

Entretanto Edgar, que con la forma humana ha recuperado también su corazón, consigue hallar al conde Tsepish. Aparece cabalgando en Nigromante, recoge a Valanice, la lleva a Ooga Booga y abre el camino hacia el reino subterráneo.


Dormida en el ataúd del Dr. Cadáver, Valanice llega al reino de los sueños. Pero Mab está encerrada en un bloque de hielo.

El capturador de sueños que le dieron las parcas permite a Valanice encerrar a la pesadilla que impide llegar al hermano de Mab.


El Tejedor de Sueños, hermano de Mab, le proporciona a Valanice la alfombra que le permitirá llegar hasta su reino.

Los dioses unen sus fuerzas: Mab, Oberón y Titania cubren el cráter del volcán con una telaraña mágica que contendrá la erupción... al menos por un tiempo. Pero... ¿y Rosella? La princesa hace un boquete y abandona el cráter justo a tiempo. El túnel la conduce... ¡al umbral de la sala de controles! La princesa mueve los mandos izquierdo, derecho y central para entrar, como vio hacer a Otar, conecta el artefacto anti-Malicia a la pared y lo recoge cargado. Pero no hay forma de despertar al rey. Rosella sale y hace palanca con su pala para mover una roca y coger una olorosa flor que asoma por una ventana. Con ella revive al troll, que detiene la erupción.

Llegan Valanice y Edgar, el joven rescatado por Rosella de la bruja Lolotte que, en efecto, era el falso rey troll. ¿Final feliz? ¡No! Malicia no se da por vencida. Cuando Rosella logra accionar el artefacto de Otar, ya Edgar ha caído al suelo sin vida.

El misterioso aparato convierte a Malicia en un bebé. Su perro faldero huye espantado, pero Edgar... ¿Muerto? ¡No! En cuando se va el chucho, Rosella utilliza la vida que le regaló el gato negro y el joven resucita.

¡El ansiado final feliz! Edgar era nada menos que el hijo de los reyes de Etherea. Malicia, la envidiosa hermana de Titania, deseaba vengarse de los olímpicos habitantes del reino aéreo.

Ahora Rosella, prometida de Edgar, será la futura reina de los cielos.

Y vivirán felices y comerán perdices.

JULIAN PEREZ


Edgar, el falso rey troll, resulta ser el hijo de Oberón y Titania. Ahora Rosella será la princesa de Etheria.

OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



ASTERIX
(Philips/ERBE)
Uno de los más divertidos juegos de mesa para ordenador realizado hasta el momento.

2

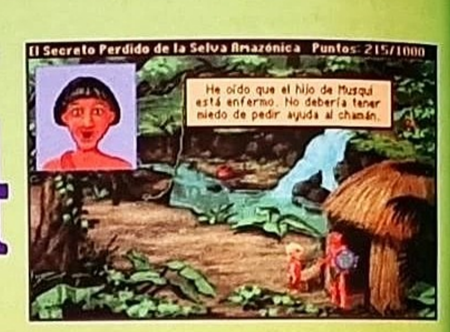


FULL THROTTLE
(Lucas Arts/ERBE)
Pisa el acelerador mientras el rock duro entra por tus venas, haciéndote sentir la velocidad de tu motocicleta.



HI OCTANE
(Bullfrog/Dro Soft)
En el futuro las carreras de automóviles serán así. ¿Quieres formar parte en una de ellas?

4



S.O.S. SELVA VIRGEN
(Sierra/Coktel Educative)
La aventura gráfica más ecológica se pone al alcance de todos los niños para concienciarles sobre un mundo mejor.

5



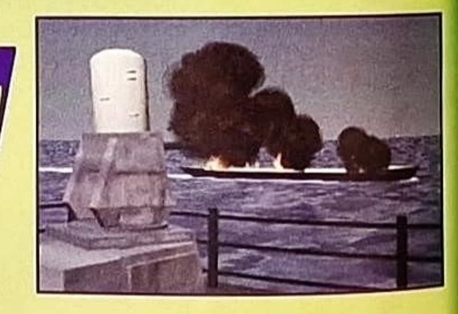
MENZOBERRANZAN
(SSI/Proein, S.A.)
La última aventura basada en las reglas de *Advanced Dungeons & Dragons* ya es un hecho.

6



FX FIGHTER
(Philips/ERBE)
El fenómeno de la lucha en tres dimensiones llega directamente de las máquinas recreativas a nuestro ordenador.

7



U.S.S. TICONDEROGA
(Mindscape/Proein, S.A.)
Conviértete en el capitán de uno de los cruceros de guerra más poderosos del globo.

8



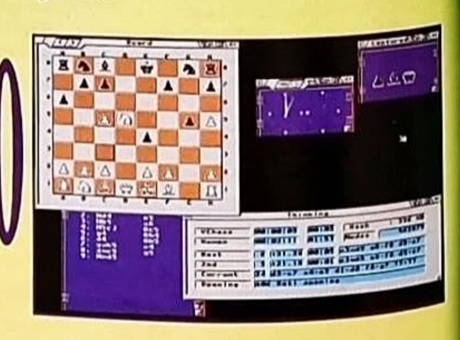
FUZZY'S WORLD MINIGOLF
(Digital Pictures/Friendware)
Un minigolf muy especial y galáctico para que toda la familia se divierta de lo lindo colando la pelotita.

9



HIGH SEAS TRADER
(Impresions/Proein, S.A.)
Durante la Edad Media, el transporte de víveres y materias primas de un lado a otro era toda una aventura.

10



VIRTUA CHESS
(Titus)
La partida de ajedrez más interactiva de todos los tiempos está a punto de comenzar, si es que te atreves.



EL ORO DEL DESTINO
En Hands of Fate, cuando entras en la ciudad donde la gente está en trance, tienes que ganarle a un pulpo unos dientes de oro. ¿Cómo puedo transformar esos dientes en monedas para pagarle el pasaje del barco al tendero?

EMILIO DE LA FUENTE
GRANADA

RESPUESTA
La solución a tu pregunta es bien sencilla. Una vez que tengas tres dientes de oro, llévalos al molino de trigo. Los colocas en su interior y haces funcionar la maquinaria. De esta forma, tendrás las monedas.

LE CHUCK Y EL VUDU
Estoy atrapada en la Isla Dinky del juego Monkey Island 2. Me encuentro en un túnel sin salida donde el malvado pirata fantasma LeChuck me impide escapar practicándome magia vudú todo el tiempo. Sé que para librarme de él he de fabricar un muñeco vudú. La cuestión es que sólo me falta un ingrediente. Tengo que conseguir un líquido de su cuerpo. ¿Podéis decirme cómo conseguirlo?

MARIA RIPOLLES
ROSES

RESPUESTA
Tienes razón al decir que necesitas un muñeco vudú para vencer a LeChuck, pero no es un líquido lo que te hace falta, sino un pelo. Para conseguirlo, entra en el ascensor y colócate cerca de la palanca. Cuando aparezca LeChuck, rápidamente tira de la palanca y la puerta del ascensor se cerrará, atrapando la barba del fantasma. Coge la barba y ya tienes todos los ingredientes para fabricar la muñeca. Para terminar con LeChuck definitivamente, pincha la muñeca con una inyección en su presencia.

EL PUENTE DE ISHAR
No consigo pasar el monstruo de Ishar del puente. También me gustaría saber para qué sirve un objeto parecido a unas redes eléctricas.

SANTI MOYARRO SERRANO
BARCELONA

RESPUESTA
El monstruo del puente es demasiado fuerte para un confrontamiento directo a base de espadas. Lo mejor es acribillarle a flechazos, así que recluta a un elfo arquero que es el que más experiencia tiene en este tipo de tareas.

En cuanto a las redes eléctricas, son teletransportadores que te llevan rápidamente a cualquier zona del juego.

SIMON EN AMERICA
Me es grato dirigirme a ustedes con el fin de felicitarles por tan interesante revista. Mi pregunta es la siguiente:

¿Qué se hace en Simon the Sorcerer al llegar a una isla con forma de calavera?

PABLO ANTONIO HIGUERA
CHILE

RESPUESTA
Ante todo, gracias a todos los lectores que nos escribís desde el otro lado del Atlántico, apoyándonos en nuestro trabajo. Vuestras cartas son siempre muy especiales.

En cuanto a tu duda con *Simon the Sorcerer*, en la isla se encuentra la planta "ranifácea" o "frogsbane" en inglés. Esta planta la necesita el druida del pueblo para preparar sus pociones mágicas. Pero antes de subir a la isla, debes asegurar el tablón de madera con el martillo.

CULPABLE ESPACIAL
He comprado la aventura gráfica Guilty, muy adictiva por cierto, al menos para mí.

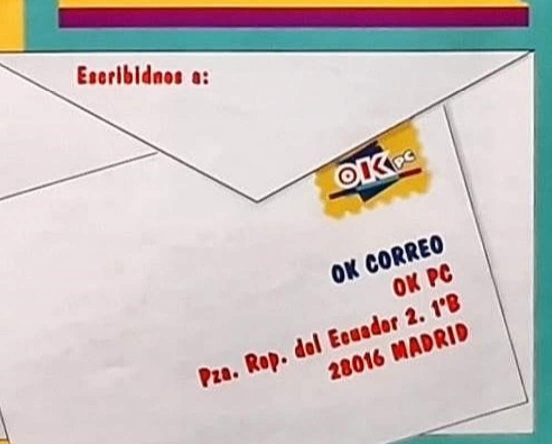
He jugado indiscriminadamente con los dos personajes: Jack T. Ladd e Ysanne Andropath. Y con ambos estoy atorado en el mismo lugar: Haven, el planeta religioso de los monjes.

Estando en Haven, he podido coger una flor y la he arrancado los pétalos, pero a partir de este momento no sé continuar , así que necesito saber cuál es el siguiente paso que tengo que dar para avanzar en la aventura.

JORGE ESPINOSA NETO
CADIZ

RESPUESTA
Como ya sabes, una característica de este juego es la posibilidad de acabarlo con los dos personajes indistintamente. Donde te has quedado atascado, se supone que según con quién juegues, Jack o Ysanne, uno de los dos está encerrado en una celda de la prisión de los monjes. Pues bien, la solución es válida para las dos situaciones.

Tras coger la flor de la roca y arrancarle todos los pétalos, deja la flor en el suelo. Ahora deja un rastro de pétalos desde la sala de la tinaja hasta el interior de la celda. Llama a la puerta, para atraer a los monjes, espera unos instantes y sal de la celda. Como consecuencia, el prisionero será sacrificado. Regresa a la nave, e informa a Booba, pon rumbo a Corrupticón, pero no te preocupes por el sacrificado





CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego, pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas, si no existe se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ **EJECUTAR:** Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ **INSTALAR:** Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ **COPIAR:** Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluidos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.

VIDEO FOR WINDOWS

386
Tarjeta de sonido
Windows 3.1

El programa Video for Windows es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

USS TICONDEROGA

486DX/33 o superior
4 Mb de RAM
SVGA
1 Mb
Disco duro con 15 Mb libres
CD-ROM de doble velocidad
Ratón y teclado
Sound Blaster

Excelente demostración jugable del juego *U.S.S. Ticonderoga*. Gracias a esta demo, te podrás poner al mando de uno de los mejores cruceros pesados de la flota norteamericana. La música y los gráficos de esta demo harán las delicias de los más exigentes amantes de los juegos de estrategia. Esta demo incluye tres misiones en los tres escenarios que tiene el juego: Golfo Pérsico, Atlántico Norte y el norte de Japón.
Las teclas del juego son las siguientes:

- F1: Puente de mando.
- F2: CIC.
- F3: Comunicaciones.
- F4: Mapas.
- F5: Cabina.
- F6: Animaciones.
- F7: Ordenes superiores.
- F8: Control de daños.
- F10: Panel de control.
- 1: Contactos.
- 2: Sensores.
- 3: Defensa aérea.
- 4: Armas de superficie.
- 5: Ataque submarino.
- 6: Moboard.
- 7: Control de artillería.
- Mayús-R: Seleccionar otro escenario.
- S y X: Control de tiempo.
- Tab: Cambiar de unidad.
- Barra espaciadora: Disparar el arma seleccionada.



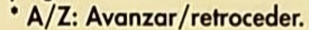


DESCENT

386DX/33 o superior
4 Mb de RAM



Dirige tu nave en un complicado entramado de laberintos en tres dimensiones y busca el generador central que está fuertemente defendido. Este estupendo arcade todoterreno te demostrará toda la diversión que un PC te puede proporcionar si eres un amante de los arcades 3D. Estas son las teclas del juego:



- A/Z: Avanzar/retroceder.
- Control: Disparo.
- Barra espaciadora: Misiles.

En teclado numérico:

- 4 y 6: Girar a la izquierda y a la derecha.
- 8 y 2: Girar hacia arriba y hacia abajo.
- 7 y 9: Rotar la nave.
- 1 y 3: Desplazamiento lateral.
- Del 1 al 9 del teclado normal para cambiar armas.
- F1: Ayuda.

FUZZY'S WORLD MINIGOLF

386 o superior
4 Mb de RAM
Ratón

Juego de minigolf que te lleva a los mejores campos espaciales y en el que la imaginación juega un papel muy importante. Para golpear la bola, utiliza el cursor del ratón situándolo encima de la misma y después, sin soltar el botón del ratón, desplaza el cur-



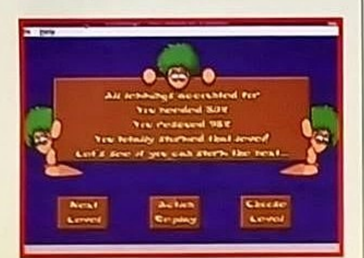




sor para marcar la fuerza y dirección del golpe que desees.

LEMMINGS FOR WINDOWS

386 o superior
4 Mb de RAM
SVGA
Ratón
Wing32 (incluído)

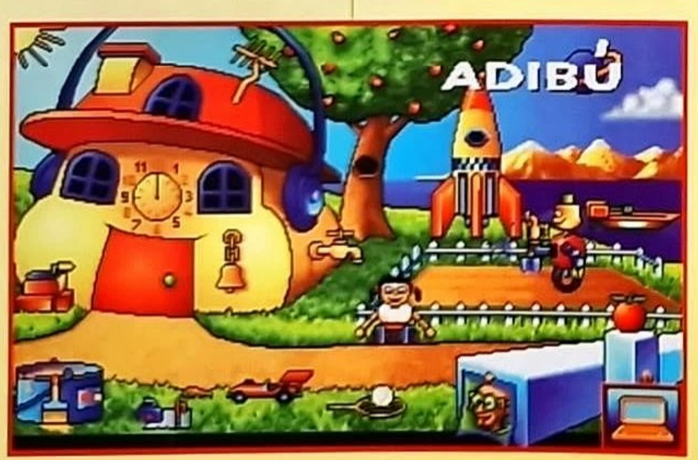


Nuestros más queridos amigos vienen de nuevo en busca de nuestro ingenio para salvar sus tan preciadas vidas en los escenarios más originales. Esta demo incluye escenarios para todos los niveles de dificultad y os aseguro que los más difíciles no son nada fáciles de terminar.

COKTEL VISION

486/25 Mhz o superior
CD-ROM de doble velocidad
SVGA

Esta demo contiene unas sensacionales escenas de cuatro de los últimos títulos que Coktel Vision tiene preparados. Adibú es un programa educativo para los más pequeños de la casa. *Woodruff* es un juego de aventuras por todos conocido ya que desborda simpatía y humor. *Playtoons* es una colección de cuentos interactivos que nos recuerda a los mejores dibujos animados y, finalmente, tenemos a *The Last Dinasty*, el último producto de Sierra que todos esperamos con impaciencia debido a sus excelentes gráficos que lo prometen todo.



BRUTAL

486 o superior



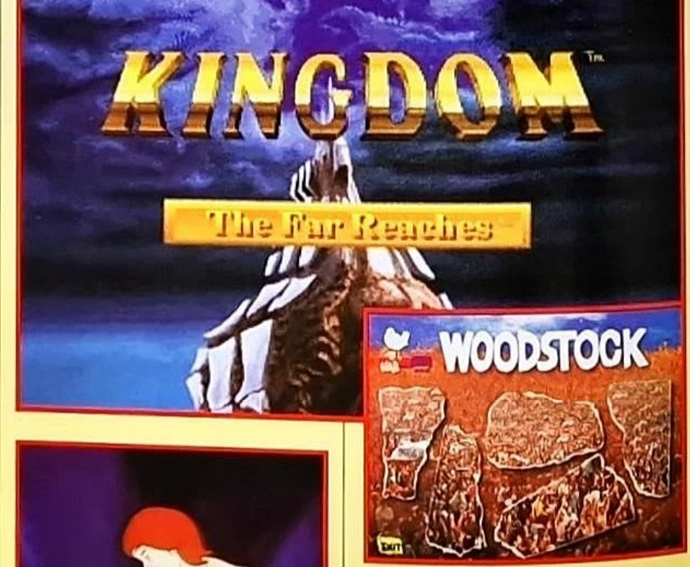
Uno de los más duras luchas entre los animales ninja está a punto de comenzar. ¿Te atreves a participar en esta demo que te ofrece todo un arcade de lucha?



KINGDOM

386 o superior
8 Mb de RAM
Ratón

Esta demo pone en tus manos una auténtica aventura con dibujos animados interactivos. Vive la magia de esta magnífica aventura que te transportará a un mundo fantástico donde trolls, hadas y todo tipo de hechizos son la norma del día.



KNIGHT OF XENTAR

486/50 o superior en modo 3D (por defecto)
Sound Blaster (IRQ 7)



En *Knight of Xentar* tienes que matar a un diabólico demonio que está aterrorizando todo el reino. Todas las damas a las que ayudes serán enormemente "agradecidas" con nuestro héroe. Esta demo no es jugable pero refleja claramente lo que promete este interesante juego de rol-erótico.

WOODSTOCK:25TH ANV.

Windows 3.1
Tarjeta de sonido
Ratón

Esta demo te ofrece revivir uno de los conciertos más famosos de la historia del rock. Podrás escuchar música, ver entrevistas, jugar con un diseñador psicodélico y ver los datos más importantes de este afamado concierto.

JUEGOS WINDOWS

Dog Star 3.0 9
Es una aventura de texto para Windows. En este juego futurista, situado en el espacio exterior, has de rescatar al Capitán Argonaut de las fuezas enemigas. Uno de los mejores guiones que has leído en tu vida.

Goldrush, USA
Aventura de texto para Windows que te transporta a los EE.UU. del año 1846 en busca del oro.

Jiji and the Mysterious Forest: Capítulo 1
Has de guiar a Jiji, un lindo gatito, a través de la jungla donde ha de encontrar comida, hacer nuevos amigos y luchar contra feroces perros y mortíferos lobos. Un juego divertido para los más pequeños. Se aconseja poder desactivar el PC Speaker ya que la musiquilla resulta un poco molesta.

Mush 3.0
Aventura de texto para Windows que te pone en una carrera de trineos tirados por perros en el Artico.

Dragon's Quest 3.3
Otra aventura de texto para Windows en el que has de capturar a un dragón y rescatar una princesa y un tesoro robado. ¡Cuántas cosas! ¿Podrás con todas ellas?

The Colossal Cave Adventure for Windows 3
Aventura de texto para Windows, con múltiples ventanas reescalables.

Wintrek 1.4
Nueva adaptación del clásico *Star Trek* para Windows. Esta nueva versión tiene aún más ventanas de información y estatus de la Enterprise en su odisea por el espacio exterior.

Air Strike
Juego arcade con sonido y gráficos de 256 colores. Prepárate para una rápida acción a través de 10 niveles... y destruye los aviones enemigos WWII antes de que lo hagan ellos contigo.

Mission Alphatron
Juego al estilo mata-marcianos para Windows. Tienes que destruir todo lo que se te ponga por delante, conseguir carburante e introducirte cuidadosamente por el territorio enemigo sin estamparte por las paredes. No destruyas los reactores nucleares.

Brick
Juego del rompe-muros para Windows. Este pequeño juego es una simple adaptación del clásico juego que rompió con fuerza en las primeras máquinas de videojuegos.

Comet busters!
Juego de acción tipo asteroides con imágenes renderizadas de las naves y asteroides, sonido digitalizado, opción de control por teclado o joystick y de múltiples jugadores.

Emlith 3.10E
Una de las mejores adpataciones de Tetris. En serio, de todas las adaptaciones del Tetris de los que se ha hecho un «tester» éste reúne las mejores características de jugabilidad, con un mogollón de opciones con las fichas que pueden estar formadas por 4, 5 o 6 cuadraditos, ítems especiales como bombas y aceite para rellenar los agujeros, con un tablero reescalable, música MIDI y efectos sonoros WAV. Con *Emlith* tienes vicio del duro y penalizado asegurado, y ahora viene con una nueva versión con instalación propia.

F18 No Fly Zone
Alucinante juego de batalla aérea con una rapidísima acción y vista 3D. Tienes que derribar el máximo de aviones enemigos, esquivando sus bombas y recogiendo los ítems de armas, reparación o shields. El sonido WAV está pero que muy bien y, si tienes altavoces potentes, sube las bajas frecuencias.

Kurtis Cash
Es un arcade de pasadizos donde asumes el personaje del infame criminal Kurtis Cash. Tu objetivo es reunir el dinero robado que tus cómplices escondieron en una mansión abandonada. Recoge dinero, bolsas, joyas y objetos extras por los pasadizos mientras vigilas para no toparte con los zombies.

Luna Lander
Es una adaptación del juego de aterrizaje espacial. Tienes que intentar alunizar en una superficie plana con combustible y controlando que la velocidad no sea excesiva.

Magneto 90
Un juego no violento arcade. Tienes que controlar la polaridad de los campos magnéticos del área de juego para que las fichas que se van moviendo o las que están estacionadas puedan acercarse hasta el agujero que hay en el centro del tablero y que te transporta al siguiente nivel.

Prairie Dog Hunt 2: The Judgement Day
Es una gozada de juego donde tienes que aplastar sin piedad alguna a unos pequeños cachorros de perros de la pradera para poder ver cómo se ahogan en su propia sangre. Esta nueva versión tiene vista panorámica de 180 grados, mejores sonidos y perros más rápidos.

Planaria
Juego parecido al de la serpiente. Tienes que guiar una línea negra por el tablero de forma que no toque las paredes ni se cruce con ella misma, al tiempo que pasa por todos los objetos que van apareciendo.

PokerTris for Windows
Una mezcla de póquer y tetris. Tienes que ir creando manos de póquer para poder eliminar las cartas de la pantalla. Original, pero sin más.

Warped for Windows: SpaceRock
Es un juego de naves para Windows al estilo del clásico Asteroides. Tienes que destruir los asteriodes que amenazan tu nave y liberar a los prisioneros de las naves enemigas. Incluye opción de dos jugadores y música de fondo MIDI.

Second Conflict
Juego de naves espaciales para Windows 3.1. Con múltiples opciones de configuración del juego.

SinkSub
En este juego has de controlar tu buque lanzando cargas de profundidad contra los submarinos que intentan torpedearte. Juego con animación y sonido.

Space Balls 2: The sequel
Juego con gráficos que recuerdan a un espectrum en el que has de atacar a tu enemigo, situado en el centro de la pantalla con tu nave.

Space Exploration-Mission Alpha 1.3
Este es un excelente juego para Windows que adapta el clásico juego de alunizaje espacial. Lo nuevo: niveles personalizables.



Space Rocks
Adaptación del clásico juego de los asteroides con sonido, pero en plan espectrum.

Combat Tanks
Batalla de tanques para Windows en la que has de destruir tanques, helicópteros y soldados antes de poder subir de nivel. Los tanques tienen sonido y... hasta se mueven por la pantalla.

Trap Shooting for Windows
Juego de puntería del tiro al plato para Windows. Con un fantástico paisaje de 256 colores tienes que acertar con tu escopeta los platos que se van lanzando. Es muy difícil y si puedes acertar más de cinco platos consecutivos puedes darte por satisfecho.

Warped for Windows
Juego de habilidad en el que una simpática ardilla te va tirando desde una rama nueces y manzanas. Cuidado y no intentes cojer con tu cesta las piedras que confunde con los objetos anteriores, ya que esto rompería la cesta. Tiene sonido MIDI de fondo y sonidos WAV.

Wintris
Juego del tetris para Windows.

Winvade
Es un divertido juego tipo invasores espaciales para Windows.

Worm War
Juego para Windows en el que has de esquivar los diferentes monstruos que van apareciendo por la pantalla y destruirles con tus disparos.

MVP Bridge for Windows
La versión para DOS del *MVP Bridge* fue galardonado. Ahora han sacado la versión para Windows. Es simplemente el mejor juego de bridge para Windows y, si nunca has jugado al bridge, la opción de ayuda *Hint* te permite aprender como lo haría un profesional.

ChessMate for Windows
Buena adaptación del juego del ajedrez. Incluye siete niveles de dificultad, ayuda, demostración de juego, efectos sonoros y más.

Contax for Windows
Es el juego del cinco en raya para Windows, con unos gráficos muy correctos y con la opción de configurar el nivel de dificultad que quieras que adopte el juego.

WinDominoes
Una muy interesante versión para Windows del popular juego del dominó. Incluye soporte para cuatro jugadores y muchas más opciones de configuración que permiten personalizar el juego.

Drop-It for Windows
Es una muy buena versión del *Conecta 4* para Windows.

FinTec Backgammon for Windows
Este programa te permite jugar al backgammon contra la computadora.

Renju for Windows
Otra versión del cinco en raya para Windows en el que puedes jugar o contra la máquina o contra algún conocido que puedas tener y así empezar una buena amistad.

Renju for Windows 1.1
Otra versión del popular juego japonés en el que dos jugadores colocan piedras por turno y gana el primero que consigue poner cinco en raya.

Sapce Dodge'm
Mueve tus naves por el espacio antes de que un asteroide gigante te destruya. Juegas contra la máquina, que te brinda el goce de poder participar en diferentes niveles de dificultad. Tiene sonido MIDI para la música y efectos digitales WAV para que el juego tome otra dimensión en la que una vez hayas entrado no querrás dejarla jamás.

Cross Word for Windows
Fantástico editor de crucigramas con el que podrás hacer los tuyos propios para entretener a los demás. Viene con un crucigrama de ejemplo.

Cross Word Clipper
Otro simulador en pantalla de los crucigramas. Viene con dos de diferentes, pero en inglés.

Cross Word Deluxe v2.0
El mejor y más completo juego de crucigramas en inglés para Windows. Tiene innumerables opciones de configuración y cuatro modos diferentes de juego. Imprescindible si te gustan los crucigramas.

WordWiz
Excelente editor de crucigramas para Windows. Esta versión Shareware está limitada a tableros de 9 x 9.

Order Out Of Chaos
Un hipnótico juego para Windows. Trata de restaurar el orden de fichas en un constante caos. Ten mucha paciencia y habilidad.

Windows Puzzle
Otro juego de puzzles a partir de cualquier BMP. Lleva varios y tiene múltiples opciones de configuración del puzzle y de modos de ayuda.

DohDoh
Broma para Windows que consiste en acertar con el botón de salida correcto. ¿Lo encontrarás? ¿Tendrás la suficiente paciencia como para no resetear el ordenador?

Icofrite
Broma que consiste en que los iconos de los programas minimizados huyen del ratón. Basta con pulsar sobre el icono minimazado del programa *Icofrite* para desactivarlo.

Quick & Dirty Disk Formatee
Broma. Simulador de un formateo en el disco duro. El programa, hagas lo que hagas no te deja opción posible y con esto podrás poner nervioso a más de un amigo tuyo.

AlienTic
Es un juego del tres en raya para Windows que usa caras de aliens muy parecidos casualmente a los Simpsons, como fichas X y O.

Auto Cell 1.1
Juego similar al juego de la *Teoría de la vida* o *El Juego de la vida* en que las casillas simulan a seres que se van seleccionando, muriendo y reproduciéndose.

Cell War 1.0
Juega contra otra persona o contra el ordenador en un tablero lleno de organismos para poder dominarlo todo.

Frustration
Sencillo juego en el que has de poder sumar con los dados todos los números que hay en las casillas.

I Ching for Windows 1.01
El *I Ching* proviene de una interpretación del antiguo Oriente. Es una forma de videncia-predicción del futuro. 64 hexagramas y sus corres-

pondientes significados. Todo en inglés.

Life
Juego de la vida para Windows. En esta versión, a pesar de su reducido tamaño, resulta muy bonito ver los cambios de color que se producen.

Double Oak Games
Es un grupo de juegos para Windows. Incluye un juego tipo invasores, otro tipo interceptar misiles, uno tipo serpiente, otro de memoria y más.

The greatest Paper Airplanes v1.0
Es una fantástica guía sobre la historia y la creación de aviones de papel. Tiene fantásticas animaciones en 3D y unos excelentes gráficos.

Simone
Excelente adaptación del famoso juego electrónico *Simon*. Esta versión lleva múltiples sonidos digitalizados y una buenísima jugabilidad y adicción.

Skirmish
Es un juego progamable de suerte y estrategia donde tú controlas una flota de robots contra otra.

Slick Willie
Es un juego de política para Windows. Tienes que tratar de hundir al presidente Clinton. ¡Lo que se llega a programar!

Street Shuffle
Es un excitante juego para Windows en el que encarnas a un taxista que ha de poder completar su recorrido organizándose las carreteras. Es muy, muy, muy bueno y viene provisto de sonido MIDI y de voces y efectos sonoros digitalizados que te harán gozar hasta límites insospechados.

Tic Tac death 1.0
Versión con calaberas y huesos del tres en raya.

Westedge Programs
Grupo de juegos formado por el tres en raya, un simulador de lámpara de los años 60 y un conversor de diferentes tipos de medidas. Divertidos juegos para Windows.

Ping for Windows
Adictivo juego similar a un campo de hockey sobre hielo en el que puedes escoger entre diferentes punteros de ratón y la fricción que quieras sobre la pelota.

Fleet Street Soccer
Base de datos de los equipos de fútbol.

Wizards
Base de datos para el juego *Magic: the Gathering cards.*

Attaxx
Juego de estrategia de fichas para Windows.

Bomb Square
Adaptación del *Mister Mind* para Windows 3.1.

Brain Games for Windows v2.0
Recopilación de juegos formada por: *Archi, Bastille, Battle Sat, Double Block, Jumper, Knight, Tic Tac Toe*

DiceMaster
Juego numérico para Windows 3.1.

Declaration of War
Juego de estrategia bélico para Windows.

World Empire III For Windows v2.0
Basado en el galardonado juego de DOS, Empire te ofrece 139 países reales para conquerir a tu gusto y poder violar los derechos humanos que te apetezcan. Si te gusta el *Risk*, con este juego vas a desfasar tanto que ni te conocerán en casa. Nuevos gráficos, interface gráfica expandid,. sonido musical MIDI y mucho, mucho más.

Fall Zone for Windows
Tienes que recoger tres de los cuatro lingotes de oro, tratando de no volar ensangradamente descuartizado por los aires a causa de la onda expansiva de las bombas.

Fences
Versión para Windows del viejo juego de hacer rayas en una cuadrícula de una cuartilla en horas de clase.

Fish Hatchery
El objetivo de este juego es conseguir un millón de dólares. Para ello, has de comprar y vender peces e ir tirando hacia arriba a tu compañía. *Fish Hatchery* es un juego divertido, con buenos gráficos y controles fáciles.

GatorBytes Game Pak
Grupo de juegos formado por:
- *Frog Pound*: trata de eliminar todas las ranas intentando dejar sólo una en el centro.
- *Connect It Up*: el famoso *Conecta 4*.

Gomoku Narabe
Versión para Windows del cinco en raya.

Icon War
Juego de estrategia de mesa para Windows 3.1.

Meleesea for Windows
Excelente juego de estrategia para Windows. Trata de destruir las barcas enemigas teniendo en cuenta la edad de éstas. Muy adictivo y divertido.

Boxem
Adaptación del viejo juego consistente en poder rellenar el mayor nombre de cuadrículas a partir de construir sus paredes con rayas.

Search and Destroy v2.4
Adaptación de la guerra de barcos para Windows.

Stellas Empires v1.0
Juego de conquistas galácticas. Genera mapas de estrellas aleatorios de 50 a 1.500 estrellas, de 2 a 12 jugadores, diferentes niveles de dificultad y mucho más.

Solar Vengeance
Juego de conquistas interespaciales. Pueden competir de uno a seis jugadores. Esta versión Shareware está limitada a 20 movimientos.

Stardate 2140.2: Crusade in Space
Eres el comandante en un nuevo conflicto interestelar. Construye tus naves, haz tu estrategia y conquista la galaxia en el caso de que los enemigos no te acribillen.

Warboats
Versión para Windows de la guerra de barcos para dos jugadores.

Winyotz
Juego de dados para Windows 3.1.

Word Search
Editor de crucigramas para Windows 3.1.



CENTRO MAIL
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido
LUNES A VIERNES
DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
902 17 18 19
FAX: (91) 380 34 49• TEL: (91) 380 28 92
HOBBYTEX
032
ACCESO POR IBERTEX
MARCA 032
CLAVE: "HOBBYTEX#
SI NO TIENES EL SISTEMA OPERATIVO HOBBYLINK PARA CONECTARTE A HOBBYTEX, SOLICITANOSLO Y LO RECIBIRAS COMPLETAMENTE GRATIS
Con esta aplicación deseamos ofrecer a los usuarios de nuestro centro servidor un sistema rápido y eficaz de venta directa vía modem, en el que podréis consultar y adquirir nuestros productos.
EN MAIL TENDRAS TU ORDENADOR A UN PRECIO
SUPER COMPETITIVO
Y "A TU MEDIDA"
PLACA
MICRO
CONTROLADORA
DISCO DURO
DISQUETERA
MEMORIA
TARJETA DE VIDEO
MONITOR
TECLADO
VENTILADOR
CAJA
SISTEMA OPERATIVO
TOTAL (IVA Incluido) Ptas.
486 Dx4 256 KbVLB 14.990
INTEL Dx2 66 17.990
VLB 2FDD 2.990
540 Mb 24.990
FDD 3½ 4.990
SIMM 4Mb 21.990
VLB S3 12.990
14" Color 34.990
Membrana 2.990
486 1.990
Miniterre T-2 7.990
MS DOS 6.2 5.990
TOTAL (IVA Incluido) 156.380 Ptas.
Para saber cuánto te cuesta sólo tienes que sumar los componentes
MIRA ESTE EJEMPLO
IVA
Precios con IVA incluido
PLACAS
MICROS
COMPONENTES
CONTROLADORAS
DISQUETERA
DISCOS DUROS
DICO DURO 540 MB
24.990
MEMORIA
SIMM 4Mb 72 CONTACTOS
21.990
TARJETAS DE VIDEO
VGA PCI S3 1 Mb AMPLIABLE 2 Mb CON MPEG
24.990
MONITORES
TECLADO
VENTILADORES
SISTEMA OPERATIVO
CAJAS
TEAC
SuperQuad 4X
31.990
GoldStar
2X 4X
17.990 29.990
MITSUMI
MITSUMI FX 400 4X
29.990
SONY
2X
19.990
IDE
PRODUCTOS PRIMAX
ESCANER DE MANO
9.900
24900
ESCANER MOTORIZADOS
36900
ALTAVOCES
5990
8990
CONTROL PAD FIRESTORM
2100
5900
8500
TODOS LOS ESCANER INCLUYEN OCR
PACKS DE SHAREWARE
DR. SHAREWARE II 3.990
PEGASUS 5.0 4.990
TOO MUCH SHAREWARE 3.990
NIGHT OWL 3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO 3.990
CICA WINDOWS 3.990
WORLD OF SHAREWARE 4.990
EXPLOSSION 3 4.900
WINDOWS POWER GAMES 3.990
WORLD OF WINDOWS POWER GAMES 3.990
ARCADE COMPANION 1.990
ARCADE COMPANION Vol 2 1.990
SHARESPAÑOL 3.990
¡OFERTA INCREIBLE! LOS 6 POR 4.990 6 PACKS DE SHAREWARE POR 4.990 ¡OFERTA INCREIBLE!
BEST OF SHAREWARE 12
SHAREWARE 4
THE BEST OF GAMES 2
WINDOWS & OS/DOS
THE BEST OF BBS
MODEM MADNESS
101 ONLY THE BEST GAMES 2.990
101 ONLY THE BEST GAMES #2 2.990
TOP 50 GAMES PARA MS-DOS 3.990
TOP 50 GAMES PARA WINDOWS 3.990
TOP 200 DOS Vol 3 2.990
TOP 100 WINDOWS Vol 3 2.990
200 WINDOWS GAMES 2.990
UTILIDADES
APLICACIONES
500 FONTS 2.990
CLIP ARTS&FONTS 2.990
4000 ICONS 2.990
How to Create MULTIMEDIA 3.990
ANIMATION How to CD 3.990
POWER UTILITIES 2.490
UTILITIES PLATINUM 1.990
DICTIONARIES & LANGUAJE 12 IDIOMAS 3.990
DICCIONARIO 2000 2.990
OS/2 WARP VERSION 3
* SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
* EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
* AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
* LENGUAJE REXX
* INCLUYE PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL:
PROCESADOR DE TEXTOS
HOJA DE CALCULO
BASE DE DATOS
INFORMES
AGENDA
COMUNICACIONES
ENVIO / RECEPCION DE FAX
CONEXION COMPUSERVE
CONEXION INTERNET
9.400
LINUX DEVELOPER KIT 4.990
METAMORF 3
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA
4.750
MORPHOLOGY 101
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTORIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS
6.990
VISTA PRO
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D
13.990
VR WORKSHOP
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D
6.990
CD BLASTER 3.990
HABLEMOS INGLES 9.990
OBRAS DE CONSULTA CD
LA EDAD DEL ORO del Pop español
11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!
4.445
MUSEO DEL PRADO
VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ
4.950
CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA
ZETA MULTIMEDIA
COMO FUNCIONAN LAS COSAS 14900
POLIZON 14900
EL CUERPO HUMANO 14900
INGLES Y CASTELLANO
BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA
6.990
INCLUYE 50 GRANDES OBRAS DE LAS LETRAS HISPANO AMERICANAS
PINACOTECA PC
1.990
DISCOVERY
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA INTERACTIVA
11.990
ENCICLOPEDIA TEMATICA
9.990
ARGOS VERGARA ZOOLOGIA
ESCAPA CON VIDA
7.995
PACK DE JUEGOS CD
MEGAPACK 11 6.990
MEGAPACK 11 vol 2 6.990
TOP TEN PACK 5.990
EXPLORER PACK 6.990
16 TITLES Vol 1 9.990
MILE HIGH CLUB 8 CD 5.990
ADULTOS
TREASURE PACK 6.990
ULTIMATE GAMES COLLECTION 5.990
OPERA 25 2.695
5FT PACK 10 CD-ROM Vol 1 ¡SUPER PRECIO! 4.990
5FT PACK 10 CD-ROM Vol 2 5.990
5FT PACK 10 CD-ROM Spec. ed. 5.990



CENTRO MAIL
Centros Mail en España
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
NOVEDADES PC3 CD ROM
1942 PC3 7195
ACES OF THE DEEP PC-7495/CD-8495
ACTION SOCCER CD 5995
ALIEN BREED II PC-6495/CD-7495
ALL W. OF LEMMINGS PC-5395/CD-6295
ALONE IN THE DARK 3 CD 6995
BATTLE BUGS PC3 6495
BATTLEDROME PC3 6495
BIOFORGE CD 6990
BUREAU 13 PC/CD-6495
CD BASKET CD 4445
COLONIZATION PC-6745/CD-6995
COMBAT AIR PATROL PC/CD 6495
COMMANDER BLOOD CD 7495
CREATURE SHOCK CD 9495
CYBERIA CD 9495
CHAOS CONTROL CD 7495
DARK FORCES CD 7495
DESCENT PC-8495/CD-8995
DISC WORLD PC 7495/CD 8495
DREAMWEB PC/CD 7645
EARTHSIEGE PC-6495/CD-7495
ECSTATICA CD 8095
EL REY LEON PC/CD 5395
FIFA SOCCER PC/CD 5395
FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8995
FLIGHT LIGHT PC/CD 7995
FLIGHT SIMULATOR 5.1 PC-6995/CD-8995
FLIGHT UNLIMITED PC-7495/CD-6995
FRONT LINES PC/CD 5495
GUILTY PC-6495/CD-7495
HARPOON II PC/CD 8995
HIGH SEAS TRADER PC/CD 5495
INFERNO
ISHAR III PC-5395/CD-6745
JETSTRIKE CD 6495
KING QUEST VII PC/CD 9995
KYRANDIA 3 CD 8995
LEGIONS PC3 6495
LITTLE BIG ADV. CD 7195
LORD OF THE REALMS PC-5395/CD-6295
MAGIC CARPET CD 6295
MENZOBERRANZAN CD 7495
METAL MARINES PC 6495
MORTAL KOMBAT II PC/CD 7495
NASCAR RACING PC-9495/CD-9995
NHL HOCKEY 95 CD 6295
PC BASKET 3.0 PC 2750
PC CALCIO PC3 2445
PC FUTBOL 3.0 PC3 2695
PC STRIP POKER PC3 2695
PINBALL FANT. DELUXE CD 5495
POLICE QUEST IV PC-7495/CD-8995
POWER DRIVE PC/CD 4495
PRISIONER OF ICE CD 7495
PSYCHO PINBALL PC/CD 6995
RETRIBUTION PC-5095/CD-6995
SPACE ACE CD 7995
STAR CRUSADER CD 5495
SUPER QUINIELAS PC3 2245
S. STREET FIG. II TURBO PC3/CD 6495
THEME PARK PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER
UNDER A KILLING MOON
Misiones: 2995
UNIVERSE PC-4995/CD-5995
US NAVY FIGHTER CD 8495
VIRTUAL POOL CD 9495
WING COM. ARMADA PC/CD 6295
WING COMMANDER III CD 9495
WOODRUFF CD 7495
OFERTAS CD ROM
B17 FLYING FORTRESS P.V.P. 1995
BLUE FORCE P.V.P. 4995
CAMPAING I P.V.P. 3990
CORRIDOR 7 P.V.P. 2995
CRUISE FOR A CORPSE P.V.P. 1995
DOG FIGHT P.V.P. 1995
F1 GRAND PRIX P.V.P. 1995
F117 A P.V.P. 1995
F15 STRIKE EAGLE II P.V.P. 1995
F15 STRIKE EAGLE III P.V.P. 1995
F19 STEALTH FIGHTER P.V.P. 1995
FALCON 3.0 P.V.P. 3990
FIELDS OF GLORY P.V.P. 3990
GREAT NAVAL BATTLES II P.V.P. 4990
GUNSHIP 2000 P.V.P. 1995
HARPOON P.V.P. 3095
HARRIER JUMP JET P.V.P. 1995
HIGH COMMAND P.V.P. 3095
INHERIT THE EARTH P.V.P. 2995
LARRY I P.V.P. 1995
LAWNMOWER MAN P.V.P. 3990
LINKS P.V.P. 1995
M1 TANK PLATOON P.V.P. 1995
MAD DOG MC CREE P.V.P. 3990
MAD DOG MC CREE 2 P.V.P. 4990
MICHAEL JORDAN P.V.P. 2990
PATRIOT P.V.P. 3095
PIRATES P.V.P. 1995
PIRATES GOLD P.V.P. 1995
REBEL ASSAULT P.V.P. 3490
RISE OF THE ROBOT P.V.P. 2990
SEAL TEAM P.V.P. 2990
SHADOW CASTER P.V.P. 2990
SPACE QUEST I P.V.P. 1995
SPACE QUEST IV P.V.P. 1995
SPACE SHUTTLE P.V.P. 3095
STRIKE COMMANDER P.V.P. 2990
SYNDICATE P.V.P. 2990
TASK FORCE P.V.P. 1995
TORNADO P.V.P. 4750
WHO SHOT J. ROCK? P.V.P. 4990
WING COMMANDER II P.V.P. 2990
JOYSTICK PC
ANALOG GRAVIS - 7.990
PAD GRAVIS - 4.500
PC RAIDER - 4.290
PHANTOM 2 - 3.490
DIGITAL PRO PAD - 3.990
PYTHON - 1.995
RAIDER 5 - 2.900
STARFIGHTER 5 - 2.595
SUPER WARRIOR - 3.995
TORNADO - 3.490
Friendware
BLAKE STONE SHAR - 750/REG - 4500
DUKE NUKEN II SHAREWARE - 750
EPIC PINBALL SHA - 750/REG - 9600
HALLOWEEN HARRY SHAREWARE - 750
JAZZ JACKABBIT SHAR - 750/REG - 6500
NEO BOOK SHAR - 750/REG - 8600
ONE MUST FALL SHAR - 750/REG - 1990
RAPTOR SHAR - 750/REG - 4990
RISE OF THE TRIAD SHA - 750/REG - 7450
SPEAR OF DESTINY SHAR - 750/REG - 8990
WACKY WHEELS SHAR - 750/REG - 4990
WOLFENSTEIN 3D SHAR - 750/REG - 6500
Sound BLASTER
S. BLASTER AWE32
45.900
S BLASTER 16 Value Edition
¡NUEVA!
17.990
4X Multimedia Home CD
74.900
S.B. AWE 32 Value Edition
¡NOVEDAD!
34.990
KIT CD-ROM
25.990
DISCOVERY CD 16 Value edition
SUPER PRECIO
39.990
¡HAZ TU PEDIDO POR CORREO. TEL: 380 28 92. FAX: 380 34 49
Precios con IVA incluido
OK PC
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
FORMATO: PC3/CD
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL